

СТРАНА ИГР

250

номеров вместе

Здравствуйте, горогая редакция!

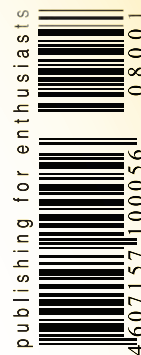
А также:

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
История игровой индустрии
Warhammer: Battle March
Need for Speed ProStreet
Infinite Undiscovery
Silent Hill: Origins
Онблэйд
Folklore

01#250

ЯНВАРЬ | 2008

(game)land
hi-tun media



Hellgate: London

Черти в городе



The Simpsons GAME

Гомерически смешная игра

ТЕМА НОМЕРА

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

КВЕСТ

о т е л ь

У ПОГИБШЕГО АЛЬПИНИСТА

ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКАЯ ИГРА ПО
МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО
РОМАНА
БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕВ!



**НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК
ДЛЯ ИГР, А ВАМ?**

**ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ
АКЦИИ ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!**

**ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYLAND.RU WWW.MSI.RU
WWW.AKELLA.RU
MOUT@AKELLA.COM**



Испектор позвонил прибывает в охваченный горным районом, к отряду «У погибшего альпиниста». Незаметно отсюда зловещая лавина параллельно движению и герою приходится остаться в долине. Незаметно для себя позвонившей оказывается в самом центре знаменитых событий. В старом отеле, где он остановился, обнаруживается труп одного из постояльцев. Полтергейст падает на всех... Вас ждет захватывающее приключение, в котором удивительная атмосфера книги братьев Стругацких и интерактивный сюжет дополняется реалистичной графикой.



www.akella.com



ХИТ ZIONA

М. Видео **Настрой.онлайн!**

© 2007 ООО «Акелла». Все авторские и смежные права на территории России, СНГ и стран Балтии.

Незаконное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Игры с доставкой: www.sdgames.ru. Оттовар продаж: Москва, (495) 363-46-14, natasy@sdnavigato.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@imgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@akella.ru; Новосибирск, (383) 327-74-54, akellanik@akella.com; Екатеринбург, (343) 237-34-42, akellanik@akella.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Фирма ООО "Гонимый Навстречу" в Санкт-Петербурге
(дистрибуторской подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-45.



Акелла

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ЯНВАРЬ
#01(250)
2008

Всем привет!

Вы держите в руках юбилейный, двухсотпятидесятый выпуск журнала. На обложке – редакция «СИ», внутри журнала – фоторепортаж со сдачи номера и рассказ о любимых играх, на диске – фильм о нашей веселой жизни. Так мы хотели показать и рассказать вам, что за люди делают журнал и чем они живут. В нынешней команде «СИ» нет людей, которые работали над самым первым номером (единственный «старожил», дизайнер Леонид Андруцкий, ныне занимает ответственный пост в нашем издательстве), но, по сути, дух журнала и настрой его команды никогда не менялись на протяжении последних двенадцати лет. Мы искренне любим игры, отлично разбираемся в них и рады делиться с вами своими знаниями. За эти годы рос лишь профессиональный уровень «СИ» – по мере развития российской игровой индустрии. А еще – взросления нашей аудитории, то бишь российских геймеров. Мы знаем, что многие из вас читают журнал долгие годы; некоторые – с того самого первого номера. И очень благодарны вам за это. Дело в том, что сообщество постоянных читателей вольно или невольно, но влияет на развитие «СИ». Журнал меняется вместе с вами – с каждым из вас. И в том, что «СИ», старейший, самый авторитетный и коммерчески успешный игровой журнал в России, сейчас празднует очередной юбилей и потихоньку готовится к следующему, есть и ваша заслуга.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Игорь Сонин	sonin@gameland.ru	редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит. редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймарданова	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левوشина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой группы
Телефон:		(495)935-7034 (342)

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
-----------------	-------------------	----------------------

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны:	(495)935-7034; факс: (495)780-8824	
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:	8 (800) 200-3-999	

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	----------------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	plushev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Dmitry Plushev	plushev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agaronov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ


Для писем:	101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail:	strana@gameland.ru

Доступ в Интернет:	Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru ; Тел.: (495)250-4629
Типография:	ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров	Цена свободная
--------------------------	----------------

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.


OPERATION DARKNESS



О ЧЕМ НЕ РАССКАЗЫВАЮТ ХРОНИКИ ВТОРОЙ МИРОВОЙ?

30

PHOENIX WRIGHT: TRIALS AND TRIBULATIONS




ВСТАТЬ, СУД ИДЕТ!

108

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: «ОНИБЛЭЙД» И HELLGATE: LONDON
НАКЛЕЙКА: HELLGATE: LONDON



НОВОСТИ

Ящик Пандоры открыт!	10
Данте поселился на телескопах	10
Кого возьмет на работу Питер Молине?	14
Activision и Vivendi объединяются	14
PS3 и Xbox 360 за \$199?	14
Игровые хит-парады России, Великобритании и Японии	16

ТЕМА НОМЕРА

The Simpsons Game	18
-------------------	----

Игры в разработке

В РАЗРАБОТКЕ

Infinite Undiscovery	26
Акулы пера	28
Operation Darkness	30
Highlander	31
Warhammer: Battle March	32

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	34
------------------------------------	----

Аналитика

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	44
Слово команды	46

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	50
Ретро с Алексеем Беспалько	52

СПЕЦ

Deadline №250	54
Любимые игры редакции	64
История игровой индустрии	72

ИНТЕРВЬЮ

Сергей Григорович (GSC Game World)	78
------------------------------------	----

Обзоры игр

ХИТ!

Folklore	84
Hellgate: London	88
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	92

ОБЗОР

Need for Speed ProStreet	96
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	100
Chronos Twin	102

Big Brain Academy: Wii Degree	103
Pro Evolution Soccer 2008	104
Не время для драконов	106
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations	108
Silent Hill: Origins	110
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Drawn to Life	114
The Sims 2: Castaway	116
Dead Head Fred	118
Gears of War (PC)	120
Ониблэйг	122
Cleopatra: A Queen's Destiny	124
SWAT: Target Liberty	126

ДАЙДЖЕСТ

Обзор русскоязычных новинок	128
-----------------------------	-----

АРКАДЫ

Клуб любителей игровых автоматов	132
----------------------------------	-----

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	136
Новости Сети	138
Блогосфера	144

ЖЕЛЕЗО

Новости	146
Мат. часть: BD-приводы	148
Мини-тест Tagan Turbojet Plus TG1300-U6	150
Мини-тест Zalman VF1000 LED и ZM-RHS88X	151
Мат. часть: На чем играть в Crysis?	152

РЕТРО

Артефакт номера	154
Ретроконкурс	155
Обзоры лучших игр прошлых лет	156

НА СТЫКЕ КУЛЬТУР

Bookshelf	158
Widescreen	160
Кросс-формат	162
Банзай!	168

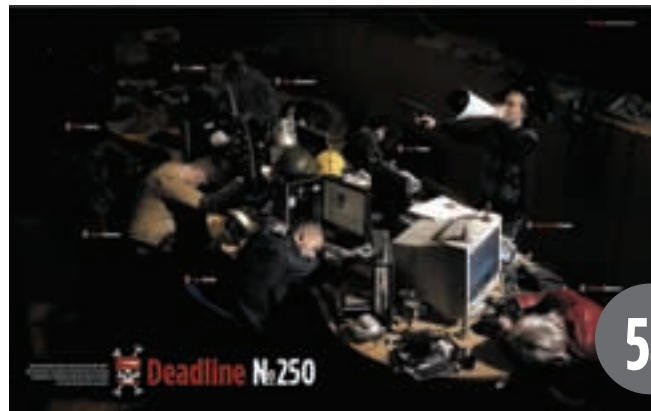
ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс АП	174
Нереальный конкурс	176
Обратная связь	178
Подробное содержание дискового приложения	182
Даты выхода игр на ближайший месяц	188
Анонс следующего номера	190
Комикс «Консольные войны»	192

DEADLINE №250

СПЕЦ

БАЙКИ О СДАЧЕ.



54

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ РЕДАКЦИИ

СПЕЦ

О ВКУСАХ НЕ СПОРЯТ.



64

ИСТОРИЯ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

СПЕЦ

КУДА ДЕЛИСЬ АМЕРИКАНСКИЕ САМОЛЕТЫ И ЯПОНСКИЕ РОБОТЫ?

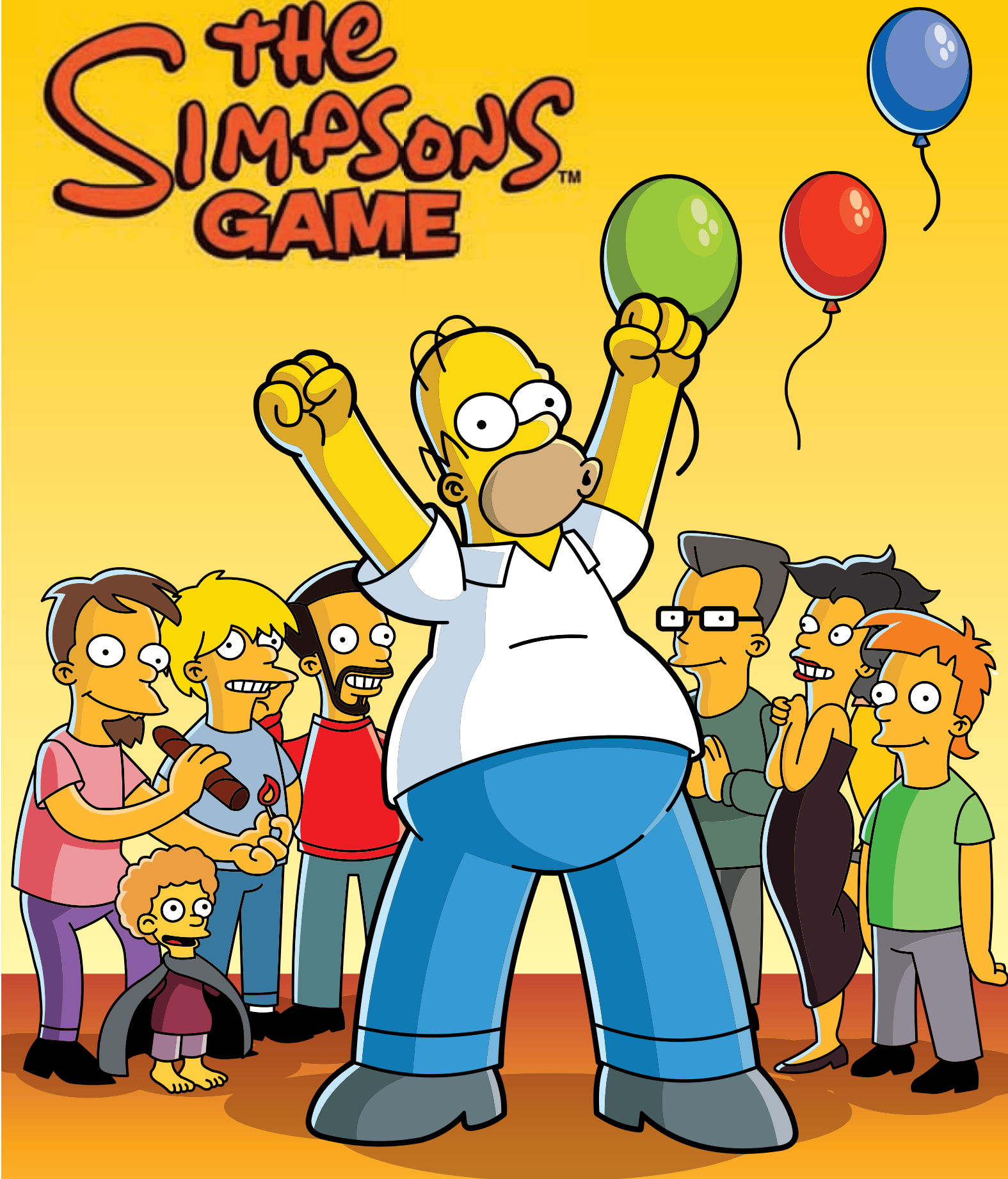


72

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	«Акелла»	7,9,13,11,15	«Рег. подписка»	134-135
«МегаФон»	4 обл.	«ТС»	35,37,39,41,43,45	Gameland.ru	177
Nivea	29,33	«Руссобит-М»	81,83,109	Gameland.tv	187
«Гемини»	53	Soft Club	48-49,51,63	«Железо»	3 обл.
SVEN	23	Netland	161	Total Football	159
Pioneer	25	Gamepost	127,175	«Мобил Совет»	131
ASUS	5	«PM-телеком»	169	«Сезон»	141
EDIFER	105	EA award	143		

THE SIMPSONS GAME™



АЛИК ВАЙНЕР

АРТЕМ ШОРОХОВ

ИЛЯ ЧЕНЦОВ

ИГОРЬ СОНИН

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА

КОНСТАНТИН ГОВОРУН



ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

FOLKLORE

КАК МЫ ЛЮБИМ СТРАШНЫЕ СКАЗКИ...



84

RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION

НЕПОВТОРИМЫЙ ДУЭТ С НОВА В ДЕЛЕ!



92

HELLGATE: LONDON

НАЙДИТЕ ДЕСЯТЬ ОТЛИЧИЙ ОТ ДИАВЛО.



88

ХИТ!

PC

38 попугаев: Подготовка к школе	129
Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Chronos Twin	102
Cleopatra: A Queen's Destiny	124
FIFA 08	128
Gears of War	120
Hellgate: London	88
Heroes of Might and Magic V: Повелители орды	128
Need for Speed ProStreet	96
Pro Evolution Soccer 2008	104
Warhammer: Battle March	32
World in Conflict	128
Доллар: криминальная полиция	130
Куриное побоище	130
Как достать соседа: на отдыхе	130
Крылья Победы	129
Не время для драконов	106
Ониблэйд	122
Пятачок в подводном царстве	129

PS3

Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Folklore	84
Lost Planet: Extreme Condition	10
Need for Speed ProStreet	96
Pro Evolution Soccer 2008	104
Rat Race	11
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction	92
The Simpsons Game	18

DS

Drawn to Life	114
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations	108
The Simpsons Game	18
The Sims 2: Castaway	116

PS2

The Simpsons Game	18
-------------------	----

ХИТ!

SILENT HILL: ORIGINS

ГОРОД-СКАЗКА, ГОРОД-МЕЧТА – ПОПАДАЯ В ЕГО СЕТИ, ПРОПАДАЕШЬ НАВСЕГДА...



110

Highlander	31
Need for Speed ProStreet	96
Pro Evolution Soccer 2008	104
The Sims 2: Castaway	116

PSP

Dead Head Fred	118
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus	100
Silent Hill: Origins	110
SWAT: Target Liberty	126
The Simpsons Game	18
The Sims 2: Castaway	116
Wild Arms XF	10

Wii

Big Brain Academy: Wii Degree	103
Brothers in Arms: Road to Hill 30	12
Pro Evolution Soccer 2008	104
The Simpsons Game	18
The Sims 2: Castaway	116
Акулы пера	28

XBOX 360

Blazing Angels: Secret Missions of WWII	112
Fable 2	11
Infinite Undiscovery	26
Need for Speed ProStreet	96
Operation Darkness	30
Pro Evolution Soccer 2008	104
The Simpsons Game	18
Turok	12

ОБЗОР

ASUS рекомендует подлинную Windows Vista® Business

Object of Desire

ASUS U6S

Настоящий бриллиант

ASUS U6 - настоящий бриллиант среди ноутбуков. Где бы Вы ни оказались, взгляды присутствующих всегда будут прикованы к нему. Уникальное покрытие крышки матрицы и превосходное цветовое решение подчеркнут Вашу индивидуальность. 12.1" широкоэкранный ноутбук U6S создан на базе процессорной технологии Intel® Centrino® Duo и оснащен подлинной ОС Windows Vista® Business.

Товар сертифицирован, на правах рекламы



www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Всемирная гарантия 2 года

Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Арктрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Аркис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 785-5554, Polaris (495) 755-85-87, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТФК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Букава (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: НоутбукФ (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 10-10-01, Санрайз (8612) 1-000-66, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Аверс (3912) 560-561, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Соприлеп-сити (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прагма (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Интант (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал+ (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламак (3472) 912-112, Форте ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel ViiV, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайтесь внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports and strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.

Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать огно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда омин юнит атакует врага, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ

ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

1		3		5		7		9	
2		4		6		8		10	
1 - PC		3 - PS3		5 - Xbox 360		7 - Nintendo DS		9 - GameCube	
2 - PS2		4 - Xbox		6 - GBA		8 - PSP		10 - Wii	



ПАРТНЕРЫ

«Страна Игр» сотрудничает с журналом «Панорама ТВ». В этом еженедельном телегиде выходит небольшая рубрика, где публикуются наиболее интересные новости и обзоры хитовых новинок из «СИ». Причем попадают они туда зачастую еще до поступления нашего номера в печать. «Панорама ТВ» содержит полную телепрограмму и развлекательные материалы о кино и телевидении. Купить журнал можно в Волгограде, Екатеринбурге, Казани, Нижнем Новгороде, Новосибирске, Перми, Омске, Ростове-на-Дону, Самаре, Уфе и Челябинске.



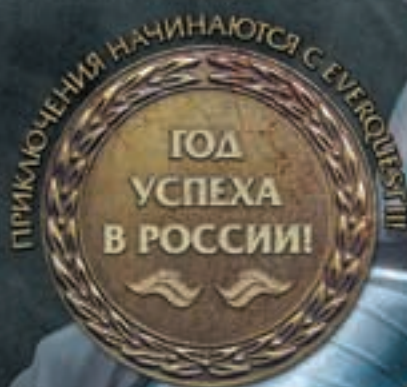
НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.

RISE OF KUNARK: ВРЕМЯ ПРИШЛО!

Открой для себя мир интриг и опасностей!

- ▶ Начни свой героический путь в новом стартовом городе Боровин
- ▶ Играй новой дракоподобной расой Сарнаков
- ▶ Подними боевой и ремесленнический уровень до 80-го
- ▶ Исследуй новые земли Бездны Робких, пройди сотни новых квестов



EVERQUEST

ПО-РУССКИ

RISE OF KUNARK



WWW.AKELLA-ONLINE.RU



© 2004-2007 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE и логотип SOE являются зарегистрированными торговыми знаками. Rise of Kunark и Station Players являются зарегистрированными торговыми знаками Sony Online Entertainment LLC в США и/или других странах. Все другие торговые знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.





Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Богнар (cicero@k66.ru); Даниил Спаргин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Главное событие в индустрии в декабре – слияние Activision и игровых подразделений Vivendi Universal (к ним, в частности, относятся Blizzard и Sierra). Новая суперкомпания получила название Activision Blizzard и стала крупнейшим независимым издательством на рынке, потеснив Electronic Arts. Для геймеров это пока почти ничего не меняет, разве что и World of Warcraft, и Call of Duty будут делать одни и те же люди. А главное – можно не сомневаться, что денег на по-настоящему хорошие проекты у компании хватит, и ничего страшного с вашими любимыми сериалами не случится. На фоне печальных новостей из стана Atari/Infogrames и Majesco будущее Activision Blizzard кажется особенно безоблачным.

С ростом стоимости производства игр (сейчас она доходит до \$30 млн) мелкие издательства попросту не способны конкурировать с более крупными. О неизбежности череды слияний и поглощений мы писали в «Стране Игр» еще два года назад. Напомним, что в Японии уже родились такие монстры, как Namco Bandai, Square Enix, Sega Sammy и SNK Playmore, в Европе SCi приобрела Eidos, а Electronic Arts – 20% акций Ubisoft. Сейчас аналитики обсуждают перспективы Activision Blizzard и гадают, кто же на очереди. Логич-

ным вариантом кажется покупка Take-Two кем-то из лидеров, однако здесь есть свои сложности – инвесторы не хотят связываться со скандально известными сериалами Grand Theft Auto и Manhunt.

В декабре в Японии вышла WiiFit, в магазины поступило 300 тыс. копий игры вместе со специальным ковриком, и практически все были раскуплены за первую же неделю. Заодно удвоились и продажи самой приставки. Меж тем в стане PlayStation 3 было использовано излюбленное оружие рыцарей консольных войн (еще со времен Super Nintendo и Mega Drive) – разговоры о том, что «железо приставки задействуется пока всего лишь на N процентов». По заявлениям Naughty Dog, их последний хит загружает процессор Cell лишь на треть. То ли будет через два года, когда выйдут новые Resistance и Ratchet & Clank... У сторонников Microsoft свои аргументы: недавно программный эмулятор Xbox научился запускать еще кучу игр, и всего Xbox 360 теперь поддерживает более 300 хитов для платформы предыдущего поколения.

Наконец, далее в разделе «Новости» вы можете ознакомиться со свежими признаниями Питера Молине, известного по сказке Fable, и откровениями Реджи Физ-Эме, президента американского отделения Nintendo.



Акелла

ACTION

СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!

САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ НАШЕГО ВРЕМЕНИ!

ASSASSIN'S CREED™

UBISOFT

РЕКЛАМА



Революционная система управления персонажем.

Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.



Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.

Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.



Завораживающая атмосфера средневекового Востока.

Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.

Assassin's Creed ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Assassin's Creed, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Published and developed by Ubisoft Entertainment. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc. © Copyright 1999-2007 Havoc.com Inc. (and its licensors). All rights reserved.

© 2007 ООО "Акелла"

Все авторские исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии, интеллектуальные произведения охраняются. Тел. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.odgames.ru. Оттиски прессы: Москва, (495) 263-46-14, natuly@odgames.com.ru; Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@odgames.ru; Ростов-на-Дону, (863) 250-78-42, akellapress@akella.net.ru; Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akellask@yky.ru.



www.akella.com



Акелла

Российские дистрибуторы в различных формах: "COIO3", "М. Видео", "Настройка!" и "История"

Представитель на Украине - "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефон: (812) 252-49-65.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

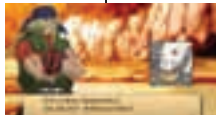
ПРОФЕССОРА, ПАЗЛЫ И ПУТЕШЕСТВИЯ ВО ВРЕМЕНИ



ПОДРОБНОСТИ О ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ PROFESSOR LAYTON.

Первый выпуск приключенческого сериала Professor Layton (DS) обзаведется англоязычным вариантом лишь в феврале, как вы узнаете из списка релизов в этом номере «СИ!». Меж тем третья часть, пока анонсированная лишь для Японии, перестала быть безымянной: теперь ее следует величать Professor Layton and the Final Time Journey. Вездесущий профессор с напарником повторяют подвиги героев «Назад в будущее»: отправятся путешествовать (а заодно разгадывать пазлы) во времени. Пока не ясно, завершит ли Final Time Journey сериал. Ведь он весьма успешен: по его мотивам собираются выпустить комикс и полнометражный фильм. Когда именно новинка доберется до японцев, пока не сообщается.

WILD ARMS XF НАШЛА АМЕРИКАНСКОГО ИЗДАТЕЛЯ



ПЕРВАЯ TRPG ИЗ РОДА WILD ARMS ВЫЙДЕТ В ШТАТАХ УЖЕ ВЕСНОЙ.

Компания Xseed объявила, что издаст в Штатах Wild Arms XF (читать эту аббревиатуру следует как Crossfire), стратегическую RPG для PSP и по совместительству новейшую представительницу сериала Wild Arms. Раньше в Wild Arms удивительным образом уживались ковбои и фэнтезийный, медленно гибнущий мир, упражнения в прыжках и пошаговые бои. Теперь же рыцари винтовок выяснят отношения на манер героев Final Fantasy Tactics или, что еще более вероятно, King's Bounty (обещаны арены с гексагональными клетками). Главная роль отведена девушке, Клариссе Арвин. В Японии Wild Arms XF появилась еще в сентябре прошлого года, а американцы ее запустят весной.

ВЛАДЕЛЬЦАМ PS3 БУДЕТ ХОЛОДНО



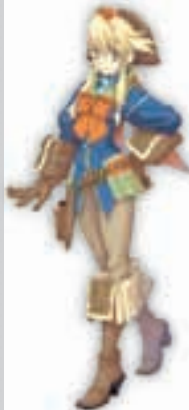
ОБЪЯВЛЕНА ДАТА ВЫХОДА ПОРТА LOST PLANET В ЯПОНИИ.

Lost Planet: Extreme Condition, которая вышла на Xbox 360 еще в декабре 2006 года, обещает проверить на морозоустойчивость и владельцев PS3. Сарсом даже дату назвала – 21 февраля. Только в этот день Lost Planet светит заполучить лишь японцам, а всему остальному прогрессивному человечеству остается ждать: точные даты европейского и американского релизов пока не называются, хотя известно, что до следующего года ждать не придется. Вариант для PS3 укомплектован всем скачиваемым контентом к версии для Xbox 360 и двумя секретными персонажами из PC-версии.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Ubisoft Montreal анонсировала Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2 для Xbox 360, PS3, Wii и PC. Выход тактического шутера назначен на март.

Warriors Orochi (она же Musou Orochi), игра в духе Dynasty Warrior, появится на PSP. До этого, напомним, она выходила на PS2 и Xbox 360. Musou Orochi для PSP предложит геймерам 79 генералов, совместный режим прохождения и выйдет в Японии в феврале 2008 года.



ЯЩИК ПАНДОРЫ ОТКРЫТ!

ОБЛАДАТЕЛИ PS3, XBOX 360 И PC ДОЛЖНЫ СПАСТИ НЬЮ-ЙОРК.

Стали известны новые подробности о шутере Legendary: The Box, который, отвлекаясь лишь на разработку Turning Point: Fall of Liberty (тоже, кстати, шутера) для тех же платформ, готовит студия Spark Unlimited.

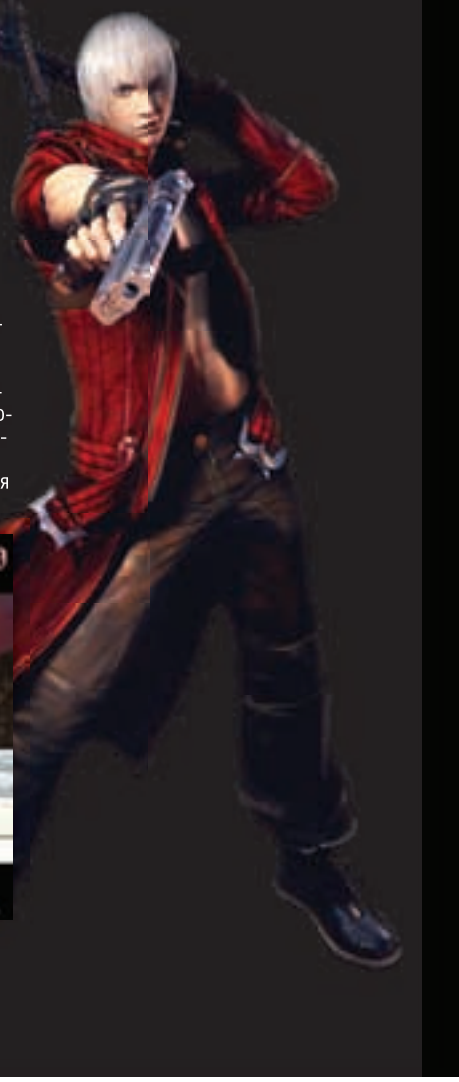
Главный герой The Box – обычный вор, которому «посчастливилось» открыть ящик Пандоры. Если б наш протезе только знал, что тем самым он откроет портал из другого измерения, через который в Нью-Йорк ворвутся оборотни, минотавры, гастарбайтеры из Монголии и прочие монстры! Пугать жителей и портить государственное имущество они сперва будут бездумно, но некий гражданин, основатель мрачной секты, разузнал, как при помощи пресловутого ящика подчинить их своей воле (он, кстати, и отправил нашего подопечного на дело). Этот товарищ, замахнувшийся на лавры Куклачева, а заодно и покорителя всего мира, отправляет наемников отобрать у вора драгоценный артефакт. Поэтому у Нью-Йорка стало целых две беды: чудовища и сектанты-спецназовцы. С криком «А где моя большая ложка?» главный герой взялся расхлебывать кашу, которую сам и заварил. Благо, у него появилась одна супервозможность: лечиться при помощи не аптечек, а некой субстанции, анимуса, добываемой из тушек погибших врагов. Правда, на фоне богатого арсенала навыков из Bioshock такой талант несколько блекнет. Как бы там ни было, разработчики обещают богатый арсенал стволов для отстрела как монстров, так и людей. Разумеется, чудикам из параллельного измерения все равно, кого убивать, поэтому и на наемников они кидаются с превеликим удовольствием.

Оценить усилия Spark Unlimited владельцы PS3, Xbox 360 и PC смогут во втором квартале текущего года. Вдобавок в Европе к тому моменту появится и Turning Point: Fall of Liberty – ее выход намечен на 29 февраля.

ДАНТЕ ПОСЕЛИТСЯ НА ТЕЛЕФОНАХ

ВЫХОД DEVIL MAY CRY 3 ДЛЯ СОТОВЫХ ТЕЛЕФОНОВ В ЕВРОПЕ НАМЕЧЕН НА ФЕВРАЛЬ.

Фраза «игра для сотового» зачастую заменяет приговор «эту японскую диковинку вы никогда в магазинах не увидите». Третий выпуск Parasite Eve, «мобильные» похождения Айгис из Persona 3 – все они в будущем порадуют потомков самураев, но до Европы не доберутся. Так мы привыкли считать, и, как выяснилось, зря: за океан уже спешит «телефонная» Devil May Cry 3. Без сюжетных роликов, без красивейших пейзажей, но с Данте и полчищами демонов, которых тому предстоит истреблять. Как в старшей версии, бравады полудемон вооружен до зубов и обучен четырем боевым стилям. Европейские операторы мобильной связи начнут распространять игру с февраля 2008 года, и, как мы надеемся, их примеру последуют и российские компании.





ПОЭТОМ МОЖЕШЬ ТЫ НЕ БЫТЬ

ПИТЕР МОЛИНЕ О FABLE 2.



Давайте говорить начистоту: Питер Молине – знатный сказочник и не может удержаться от обещаний, которые, возможно, и не сбудутся. Такой уж у него фирменный стиль. Вот и теперь глава Lionhead Studios выразился о дате выхода ролевой игры для Xbox 360, Fable 2, крайне витиевато и образно: «Возможно, когда листья станут слегка коричневыми, но еще будут на деревьях». Только вот Молине не сказал, где именно. Так что это не обязательно будет осень нынешнего года. Кроме того, Питер обмолвился парой словечек о новой неназванной игре от Lionhead Studios. «Я знаю, что слишком часто произношу слова «великий», «революционный» и «амбициозный», но этот проект действительно великий, революционный и амбициозный!»

СМОТРИ, СМОТРИ, КРЫСА ПРОБЕЖАЛА!

КОМЕДИЙНАЯ ИГРА СПЕШИТ НА PS3.

Год Крысы вступает в свои права, а создатели игры Rat Race, которая будет распространяться через PlayStation Network эпизодами, пытаются свежими вестями подогреть интерес публики к симулятору офисных склок. Каждый эпизод займет часа три при самом быстром прохождении. События Rat Race развернутся в конторе с весьма сомнительной репутацией и странноватыми работниками. Нам же отведена роль Тины Брукс, обычного бренд-менеджера, которой во что бы то ни стало надо справиться с рабочими неурядицами, а в идеале еще и продвинуться по карьерной лестнице. Злоключения Тины представлены как адвенчура со стелс-элементами, экшн-вкраплениями и мини-играми. Вдобавок ко всему, нам предстоит плотно общаться с коллегами и начальством. Создатели не случайно называют Rat Race ситкомом (то есть комедией положений), ставя ее в один ряд с телевизионными сериалами, ведь, если им верить, авторы сценария успели потрудиться над South Park и My Name Is Earl. А недавно выяснилось, что в проекте участвует Виктор Варнадо (Victor Varnado), американский комик, приложивший руку к известным в США шоу, вроде Saturday Night Live. Виктор возьмет на себя нелегкий труд сценариста и режиссера. Конечно, ему помогут и коллеги из телеиндустрии. Если вы время от времени пролистываете «Вайдскрин», то наверняка читали о забастовке гильдии сценаристов в США. Так вот, большинство авторов Rat Race в гильдии не состоит и преспокойно продолжает сочинять шутки для игры. Ранее предполагалось, что первый эпизод выйдет этой зимой, но официальных дат до сих пор не названо.



ACTION / NAVAL / RPG

Акелла

Город Потерянных
Кораблей
Корсары
из серии
«Возвращение Легенды»

ВНИМАНИЕ, НОУТЕРЕЙ!

MSI
Innovation with style™

MSI
Innovation with style™

Game MSI!

НАМ НЕ НУЖЕН МОЩНЫЙ НОУТБУК ДЛЯ ИГР, А ВАМ?
ЕСЛИ ДА - ТО ИСПЫТАЙТЕ УДАЧУ В НОВОЙ АКЦИИ
ОТ КОМПАНИЙ «АКЕЛЛА» И MSI!
ИЩИТЕ ИНФОРМАЦИЮ НА САЙТАХ:
WWW.PLAYHARD.RU WWW.MICROSTAR.RU WWW.AKELLA.RU
www.akella.com

© 2007 ООО «Акелла»
Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполные копии являются нарушением. Игры в дистанции www.akella.ru
Детская продажа: Москва (495) 363-46-14, playhard@akella.ru, Санкт-Петербург (812) 252-48-88, akella@akella.ru
Ростов на Дону (863) 226-73-42, akella@akella.ru, Новосибирск (383) 227-7484, akella@akella.com
Екатеринбург (343) 297-34-42, akella@akella.ru. Тел. по дороге: (495) 363-4613. E-mail: support@akella.com
Представитель на Украине «Мультиренд» - www.microrus.com.ua. Филиал ООО «Акелла» «Легенды» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»), Санкт-Петербург ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-48-88.

MSI
KVT ZONIA
М.бигеос
Настр.онлайн

Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

XNA GAME STUDIO ПРИНОСИТ ПЛОДЫ

НА XBLA ПОЯВИТСЯ ПЕРВАЯ ИГРА, РАЗРАБОТАННАЯ С ПОМОЩЬЮ XNA GAME STUDIO.

В прошлогодних выпусках «СИ» было опубликовано немало материалов о XNA Game Studio, программном пакете, который позволяет даже в домашних условиях разработать игру для Xbox 360. Первая такая новинка с запоминающимся названием Shizoid появится уже в начале этого года на просторах Xbox Live Arcade. Она подкупает простотой: одно поле, два бойца и армия противников. Звездолеты как игроков, так и недругов представлены в двух цветах: оранжевом и голубом. Бить разрешено лишь противников своего цвета, так что залогом успеха станут скоординированные вылазки. В одиночном режиме управление напарником возьмет на себя AI; мультиплеер будет представлен и оффлайн-новым, и онлайн-новым режимом.



ВЕЗДЕСУЩИЙ БОМОБОЧЕЛОВЕК



СБОРНИК МИНИ-ИГР НА Wii И PSP.

Компания Hudson объявила, что сборник мини-игр Bomberman Land поселится не только на PSP, но и на Wii. Версия для консоли от Nintendo будет отличаться от портативной товарки сюжетом, однако игровой процесс особенно не изменится: бродим по карте и проходим всевозможные испытания, коих насчитывается около 50. Приобщиться к будням подрывников обладатели Wii и PSP смогут в начале года.

ДВА МИРА НА ТРЕХ ПЛАТФОРМАХ

TWO WORLDS ПРИХОДИТ НА PS3.

RPG Two Worlds вышла исключительно для PC и Xbox 360, однако дополнение Two Worlds: The Temptation поселится не только на этих двух платформах, но и на PS3. Add-on продолжит сюжетную линию оригинала, расширит игровую территорию и улучшит боевую систему. Обезжать земли Two Worlds и общаться с NPC герой также будет на новый лад. Все три версии появятся в магазинах во втором квартале 2008 года.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Ubisoft перенесла сразу два крупных проекта на 2008 год. Точно известно, что Haze, эксклюзивный шутер для PS3, поступит в продажу между январем и февралем. А вот Tom Clancy's Splinter Cell Conviction (Xbox 360 и PC) появится на прилавках лишь в апреле, а то и позже.

Недавно открытая студия Eidos Montreal займется разработкой третьей части знаменитой Deus Ex. Разумеется, ни сроки выхода, ни целевые платформы не известны.



BROTHERS IN ARMS СПЕШИТ НА Wii

ДВЕ ИГРЫ В ОДНОЙ УПАКОВКЕ.



Слухи об отмене Brothers in Arms: Road to Hill 30 для Wii не подтвердились: разработчики по-прежнему готовят римейк мультиплатформенного шутера, дополнив его Brothers in Arms: Earned in Blood. Причем нам предложат сразу два варианта управления. Первый знаком многим: с Wiimote мы целимся и поворачиваемся, а «нунчак» заменяет клавиши WASD. Второй уже не столь привычен: с Wiimote мы лишь целимся, «нунчаком» двигаемся взад-вперед и поворачиваем корпус, а вот стрейфиться и вертеть головой разрешат лишь с зажатым кнопкой Z. Кто уже играл в Brothers in Arms, освежит память. Для новичков же – две игры по цене одной от Ubisoft. На полках Wii-версия Brothers in Arms появится уже в первом квартале текущего года.

TUROK С ДРУЗЬЯМИ

ПОДРОБНОСТИ СЕТЕВОГО РЕЖИМА.

Рогарaganda Games взялась за возрождение Turok со всей ответственностью. Хорошей игре обязательно нужен мультиплеер, таковы правила. Поэтому для Turok обещан кооперативный режим для четверых участников и различные вариации vs-игрищ (включая Capture the Flag) на шестнадцать человек. О последних мы и расскажем.

Первое, с чем предстоит столкнуться в сетевом режиме Turok, – это выбор оружия. В сущности, предлагается определить род занятий нашего бойца. Известны, например, наборы штурмовика (пистолеты, автоматы, дробовики, плазменные ружья), снайпера (скромный комплект из винтовки, гранат и ножа) и подрывника (ракетница с самонаводящимися снарядами и пистолет, который стреляет минами или взрывчаткой с детонатором). Видно, что

разработчики старались разнообразить режимы стрельбы. Миниган, например, можно поставить где угодно как автоматическую турель и уйти покурить. Противники с ней точно не заскучают. А вооружившись шотганом, герой получит осветительные ракеты и, запустив их, соберет на огонек всех окрестных динозавров. Исполинские рептилии обитают почти на каждой карте, вот только простыми пулями их не возьмешь. При встрече с зубастой громадиной на экране появляются кнопки, которые нужно вовремя нажать. Успели – есть шанс одолеть динозавра или хотя бы дать деру. Не успели – добро пожаловать в желудок голодной зверюги.

На PS3 и Xbox 360 Turok прибудет уже в этом феврале, а PC-версия подоспел только к весне.



ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ

2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА

ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

ПУТАЮЩЕЕ НАТУРАЛИСТИЧНАЯ ГРАФИКА ОЖИДАЕТ НОЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМРАЧИТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОТЧЕТНОГО СТРАХА








© 2007 ООО "Акелла"
 Marketed and distributed by Atari, Inc. in North America and Atari Europe SASU in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
 Тел. поддержка: (800) 363-4614, info@urshinvestor.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@akella.com.ru
 Отдел продаж: Москва, (495)363-46-14, info@urshinvestor.ru; Санкт-Петербург, (812)227-74-64, akella@akella.com.ru
 Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akella@ostov.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akella@akella.com.ru
 Екатеринбург, (343)297-34-42, akella@akella.com.ru
 Представитель на Украине: "Мультитрайд", www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Планет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"),
 Санкт-Петербург, ул. Маршала Токмова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

КОГО ВОЗЬМЕТ НА РАБОТУ ПИТЕР МОЛИНЕ



ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ НЕ ХВАТАЕТ ЭНТУЗИАСТОВ.

В интервью сайту Eurogamer Питер Молине, который сейчас трудится над Fable 2, поведал, какие именно сотрудники нужны Lionhead в частности и всей игровой индустрии в целом. «Я часто посещаю университеты, отбираю новые кадры, — сообщил он. — Те, кто хотят преуспеть в геймдизайне, должны обладать определенными качествами. Во-первых, уметь общаться, убеждать, быть настоящими энтузиастами своего дела. Во-вторых, чувствовать баланс: когда важно всеми силами проталкивать идею, а когда лучше отступить. И в третьих, знать, как вдохновить остальную команду». Кроме того, Питер Молине посоветовал начинающим разработчикам не мечтать о том, как всё, что они придумали, будет воплощено в игре, а сосредоточиться на какой-то одной стороне геймплея.

PLAYSTATION 3 И XBOX 360 ЗА \$199?

ГЛАВА ACTIVISION BLIZZARD ПРОРОЧИТ СНИЖЕНИЕ ЦЕН.

На конференции в Нью-Йорке Роберт Котик, тогда еще глава Activision, заявил, что через два года цена на все консоли нового поколения должна снизиться до \$199. «Nintendo Wii с ее нынешней ценой сейчас задает планку для всех остальных приставок. Мне могут сказать, что Wii менее сложна технически, чем платформы-конкурентки. Но мне кажется, покупатели на это не обращают внимания». Котик добавил, что Activision не собирается распыляться и будет разрабатывать для Wii всего несколько игр, но таких, которые полностью задействуют возможности консоли. Вполне вероятно, что и Activision Blizzard поступит так же.



MICROSOFT НЕ ЗАБЫВАЕТ О ПРОШЛОМ



НА XBOX 360 УДАСТСЯ ЗАПУСТИТЬ ЕЩЕ 80 ИГР ДЛЯ XBOX.

В то время как Sony махнула рукой на обратную совместимость PS3, в Microsoft, не покладая рук, трудятся над тем, чтобы владельцы Xbox 360 смогли запустить на консоли как можно больше хитов для оригинальной Xbox. Корпорация анонсировала, что еще 80 «ветеранов» пополнят библиотеку игр прошлого поколения для Xbox 360, и общее число доступных тайтлов перевалит за 300. Среди новоприбывших заявлены Burnout 2: Point of Impact, Fight Night Round 3 и Worms 3D. Кроме того, с 4 декабря некоторые хиты для Xbox можно скачивать через службу Xbox Live в обмен на 1200 «пойнтов».

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Президент американского отделения Nintendo, Реджи Физ-Эме, сообщил, что нехватка Nintendo Wii в магазинах бьет по карману самой компании. «Слухи насчет того, что мы искусственно создаем спрос, придерживая Wii на складах, — пустая болтовня. Сейчас мы буквально пытаемся поспеть за спросом: обеспечить консолями всех желающих».

Тяга к объединению охватывает и российскую игровую индустрию. 45% рынка онлайн-развлекательного разном прибрала к рукам свежееобразованная компания Astrum Online Entertainment — холдинг, в который вошли такие компании как Nival Online, IT Territory, Time Zero и Nikita Online. Пеpeg собой Astrum Online ставит следующие задачи: силами всех участников развивать рынок качественных онлайн-игр в России и достойно конкурировать с иностранцами, а также выйти на западный рынок.



ACTIVISION И VIVENDI ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

СДЕЛКА ГОДА СОСТОЯЛАСЬ.

Activision и Vivendi решили пойти по стопам Square Enix: взамен двух компаний мы получим гиганта Activision Blizzard, который отберет у EA титул крупнейшего независимого издательства и в чьем активе окажутся как сериалы Call of Duty, Tony Hawk и Guitar Hero, так и World of Warcraft, Starcraft и Diablo от дочерней компании бывшей Vivendi. Генеральный директор Vivendi, Жан Бернар Леви (Jean Bernard Levi) назвал объединение «важным стратегическим шагом» для своей компании, а глава Activision, Роберт Котик (Robert Kotick), рассказал о преимуществах слияния чуть подробнее: «Объединившись с Vivendi, мы станем лидерами на рынке онлайн-игр и вдобавок получим выход на азиатские страны, в том числе Китай и Корею. Кроме того, теперь мы станем партнерами Universal Music Group, крупнейшей звукозаписывающей компании, что, несомненно, пойдет на пользу сериалу Guitar Hero». Р. Котик займет кресло председателя и исполнительного директора Activision Blizzard, а вице-президентом станет Брюс Хак (Bruce Hask), генеральный директор Vivendi Games. Объединение компаний завершится в первой половине 2008 года, стоимость сделки составила \$18.9 млрд.

РАНО ДЕЛИТЬ ШКУРУ НЕУБИТОГО МЕДВЕДЯ!

ЗНАТОКИ СПОРЯТ О БУДУЩЕМ РЕКЛАМЫ В ИГРАХ.

Генеральный директор EA, Джон Ричителло (John Riccitiello), убежден: однажды внутриигровая реклама станет настолько прибыльной, что превратится в главный источник дохода и новые «Феррари» для издателей. Но наступит этот счастливый момент, как предупреждает Ричителло, совсем не скоро. Его слова расходятся с заявлениями многих аналитиков. Так, например, Берни Столар, который возглавляет в Google подразделение по внедрению рекламы в игры (пока только браузерные), предположил, что к 2010 году суммарная выручка всех американских компаний, занятых в этой отрасли, составит \$1 млрд. Тем не менее, Ричителло считает, что радужные прогнозы — лишь попытка привлечь внимание будущих инвесторов. Хотя он признал: создавая первые игры для консолей нового поколения, EA не снабдила их нужным количеством рекламных площадок, недооценив сложность разработки next-gen проектов. Пока внутриигровая реклама приносит EA лишь \$30 млн в год, что составляет меньше 1% от общего дохода издательства.





ОНЛАЙНОВАЯ СЛУЖБА ДЛЯ DS

АМЗ ПРЕДЛОЖИТ ВЛАДЕЛЬЦАМ ДВУХЭКРАННИКА ФИЛЬМЫ, КНИГИ И, ВОЗМОЖНО, ИГРЫ.

Скачивать демоверсии игр для Nintendo DS пока что предлагалось только по Wi-Fi: желающие должны были сперва разыскать «станцию раздачи» (она же – DS Download Station), а затем, заполучив новинку, сразу же ее опробовать, ведь хранить демки DS не обучена. Японская компания АМЗ собирается восполнить нехватку онлайн-сервисов для карманного двухэкранника и уже в январе, когда вы прочтете эти строки, откроет для соотечественников сетевой магазин DSVision по лицензии от Nintendo. Через него будут распространяться фильмы, книги, комиксы и некий «другой скачиваемый контент», под которым, возможно, подразумеваются игры. Во сколько именно обойдется каждая покупка, пока не уточняется, но представители компании сообщили, что запрашивать за товары больше \$10 не собираются.

Чтобы воспользоваться новой службой, владельцам DS потребуется компьютер, а также комплект из картриджа-адаптера, карты памяти на 512 Мбайт и кардридера: скачав видео или текстовый файл на PC, они затем перекопируют его на карту памяти и с помощью адаптера запустят на DS. Сейчас комплект оценен в 3980 йен (около \$36), но не исключено, что АМЗ вскоре начнет распространять адаптер бесплатно, надеясь тем самым привлечь внимание будущих клиентов. Когда новая служба доберется до американцев и европейцев, и доберется ли вообще – тайна за семью печатями.

Напомним, что ранее Nintendo очень настороженно относилась ко всевозможным устройствам, позволяющим «сдружить» DS и флэш-карты. Но DSVision, тем не менее, дала зеленый свет. Значит ли это, что в компании придумали, как отвадить от консоли пиратов?

INFOGRADES ИЩЕТ ЛЕКАРСТВО ОТ БЕД

СУДЬБА АМЕРИКАНСКОЙ ATARI ВСЕ ЕЩЕ ПОД ВОПРОСОМ.



О невзгодах американского отделения Atari мы писали в предыдущем номере «СИ»; теперь же отчет за первые шесть месяцев 2007 финансового года опубликовала Infogrames, родительская компания Atari. По сравнению с аналогичным периодом предыдущего года, убытки французского издательства уменьшились до 29,3 млн евро (Infogrames продала Hasbro лицензии на 9 сериалов по мотивам игр, созданных самой же Hasbro), но и прибыль упала на 13% из-за неудачных

продаж продукции компании в Штатах. Выходить из кризиса в Infogrames собираются так: возродить «некоторые классические сериалы» от Atari, расширить выбор проектов для Wii и DS, а также воспользоваться интересом покупателей к онлайн-проектам и добавить мультиплеер в новые игры. Вдобавок, компания сообщила, что готовит более 10 новинок (в том числе свежие выпуски Alone in the Dark и Test Drive Unlimited) для платформ нового поколения.



Акелла

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

ОКОНЧАНИЕ ФОРТЕРА

АРХИВЫ НКВД

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:
 Исторический детектив в антураже третьего рейха
 Фотореалистичная графика
 Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
 Захватывающий псевдореалистический сценарий
 Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

<http://hitlercaput.akella.com>

Издательство России, СНГ и стран Балтии. Независимые авторские переводы. Игры в доступной цене на сайте продаж: Москва, (495) 303-48-14, russia@infogrames.com; Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@infogrames.com; Ростов-на-Дону, (863) 295-78-42, akella@infogrames.com; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@infogrames.com; Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@infogrames.com. Тех. поддержка: (495) 363-4612; E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине "ВулканГеймс" - www.multitrade.com.ua. Фильм ООО "Голдн Навигейтор" в Санкт-Петербурге центральное подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 303-49-85.

© 2007 ООО "Акелла". Все авторские интеллектуальные права на материалы принадлежат их законным владельцам. Игры в доступной цене на сайте продаж: Москва, (495) 303-48-14, russia@infogrames.com; Санкт-Петербург, (812) 252-49-85, akella@infogrames.com; Ростов-на-Дону, (863) 295-78-42, akella@infogrames.com; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@infogrames.com; Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@infogrames.com. Тех. поддержка: (495) 363-4612; E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине "ВулканГеймс" - www.multitrade.com.ua. Фильм ООО "Голдн Навигейтор" в Санкт-Петербурге центральное подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефоны: (812) 303-49-85.

Хит-парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Хороший пиар пошел-таки на пользу Assassin's Creed: в первую неделю продаж у нее получилось обогнать новую Need for Speed в Великобритании, стране любителей гонок. Super Mario Galaxy стартовала не ахти как, уступив даже «Симпсонам», да и в Японии продается не слишком хорошо. Зато вышедшая исключительно на Wii Resident Evil: Umbrella Chronicles вмиг преодолела сотысячную отметку по продажам. А вот Heavenly Sword, PS3-эксклюзив, купило менее 17 тысяч человек. Но самая удивительная ситуация – в «Союзном» хит-параге Vox-версий игр для PC. Впервые за, наверное, несколько лет в «горячую десятку» попала лишь одна вариация на тему The Sims! Да и долгожданная Crysis внезапно стартовала всего лишь с пятой позиции. Вместе с тем Call of Duty 4: Modern Warfare максимально востребована как на PC, так и на консолях нового поколения, и успешно затмевает Unreal Tournament 3 и TimeShift. Из PS2-новинок можно отметить российскую локализацию Crash of the Titans, занявшую, впрочем, лишь третью позицию.



The Orange Box
ПЛАТФОРМА: ХВОХ 360

Европейский хит-параг

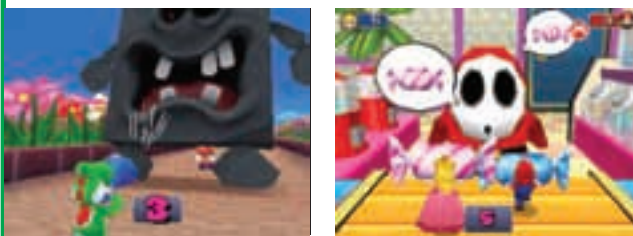


1	Assassin's Creed	Ubisoft
2	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
4	The Simpsons Game	Electronic Arts
5	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
6	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
7	Super Mario Galaxy	Nintendo
8	WWE Smackdown! vs RAW 2008	THQ
9	FIFA 08	Electronic Arts
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-параг Японии



1	Mario Party DS	Nintendo	DS
2	Resident Evil: Umbrella Chronicles	Capcom	Wii
3	Dynasty Warriors 6	Koei	PS3
4	Famista DS	Namco Bandai	DS
5	Game Center CX: Arino no Chousenjou	Namco Bandai	DS
6	Super Mario Galaxy	Nintendo	Wii
7	Heavenly Sword	Sony	PS3
8	Wii Sports	Nintendo	Wii
9	Wii Play	Nintendo	Wii
10	Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift	Square Enix	DS

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

PS2 (GamePark)



1	Black	
2	FIFA 08	
3	God of War II (русская версия)	
4	Need for Speed: Most Wanted	
5	Tekken 5	
6	Gran Turismo 4	
7	Call of Duty 3	
8	Крэш: Битва титанов	
9	Killzone (русская версия)	
10	Ледниковый период 2: Глобальное потепление	

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	FIFA 08	
2	Рататуй	
3	LocoRoco (русская версия)	
4	Tekken: Dark Resurrection	
5	Grand Theft Auto: Vice City Stories	
6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0	
7	Silent Hill: Origins	
8	Spider-Man 3	
9	Call of Duty: Roads to Victory	
10	Medal of Honor Heroes	

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Обозначения

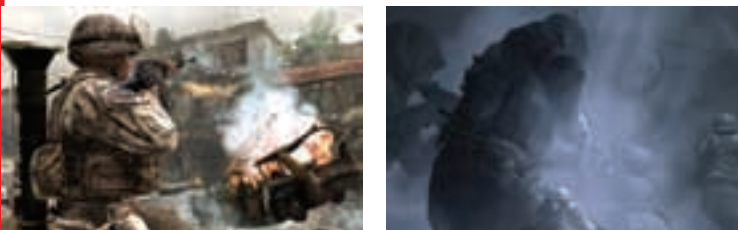
- ▶ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- ◻ впервые попала
- ◻ позиция не изменилась

PS2



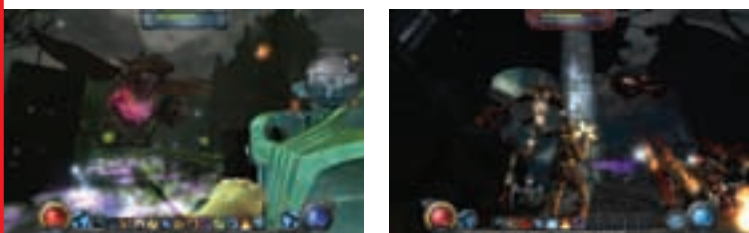
- 1 FIFA 08
- 2 NHL 08
- 3 Крзш: Битва титанов
- 4 Pro Evolution Soccer 2008
- 5 Tekken 5
- 6 Gran Turismo 4
- 7 God of War 2
- 8 Call of Duty 3
- 9 Killzone
- 10 God of War

Xbox 360



- 1 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 2 FIFA 08
- 3 The Orange Box
- 4 Project Gotham Racing 4
- 5 TimeShift
- 6 Halo 3
- 7 Pro Evolution Soccer 2008
- 8 The Simpsons Game
- 9 Crash of the Titans
- 10 Medal of Honor Airborne

PC (Box)



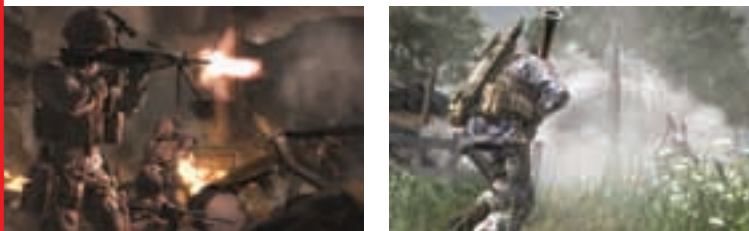
- 1 Hellgate London
- 2 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 3 FIFA 08
- 4 TimeShift (русская версия)
- 5 Crysis (Special Edition)
- 6 The Sims 2: Путешествия
- 7 Unreal Tournament 3
- 8 Ведьмак (подарочное издание)
- 9 Medal of Honor Airborne
- 10 World of Warcraft: The Burning Crusade

PS3



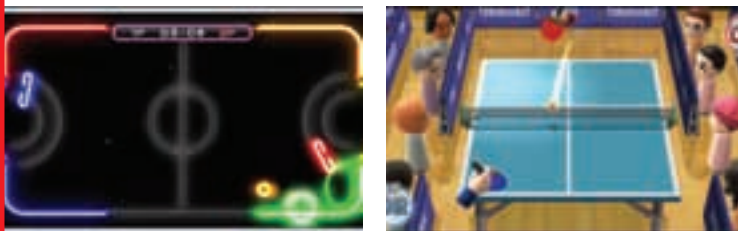
- 1 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 2 Lair
- 3 Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction
- 4 FIFA 08
- 5 Juiced 2: Hot Import Nights
- 6 NHL 08
- 7 Skate
- 8 Sega Rally
- 9 NBA Live 08
- 10 Heavenly Sword

PC (Jewel)



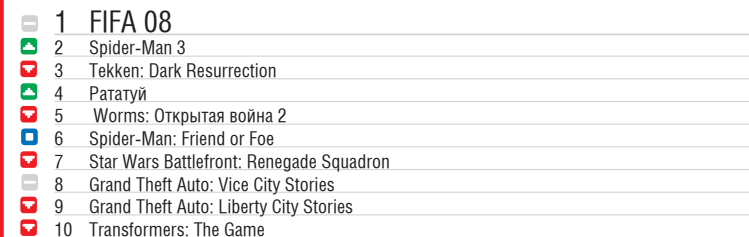
- 1 Call of Duty 4: Modern Warfare
- 2 Ведьмак
- 3 Unreal Tournament 3
- 4 Heroes of Might and Magic 5. Повелители орды
- 5 Half-Life 2: Episode Two
- 6 Нэнси Дрю: Тайна алой руки
- 7 Танки Второй Мировой: Т-34 против Тигра
- 8 BioShock
- 9 Не время для драконов
- 10 Need for Russia: Сделано в СССР

Nintendo (DS и Wii)



- 1 Wii Play Wii
- 2 Prince of Persia: Rival Swords Wii
- 3 Table Tennis Wii
- 4 Shrek the Third DS
- 5 Big Brain Academy: Wii Edition Wii
- 6 Naruto: Ninja Council DS
- 7 Пататуй DS
- 8 The Simpsons Game DS
- 9 The Sims 2: Castaway DS
- 10 MySims DS

PSP



- 1 FIFA 08
- 2 Spider-Man 3
- 3 Tekken: Dark Resurrection
- 4 Пататуй
- 5 Worms: Открытая война 2
- 6 Spider-Man: Friend or Foe
- 7 Star Wars Battlefront: Renegade Squadron
- 8 Grand Theft Auto: Vice City Stories
- 9 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 10 Transformers: The Game

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады представлены российской сетью магазинов «Союз».



ЧТО, ЕСЛИ ВСЯ ВАША ЖИЗНЬ – ВСЕГО ЛИШЬ ВИДЕОИГРА?
ЭТО ПРОСТО ПРЕКРАСНО! ГЛАВНОЕ – НАЙТИ К НЕЙ РУКОВОДСТВО.

The Simpsons

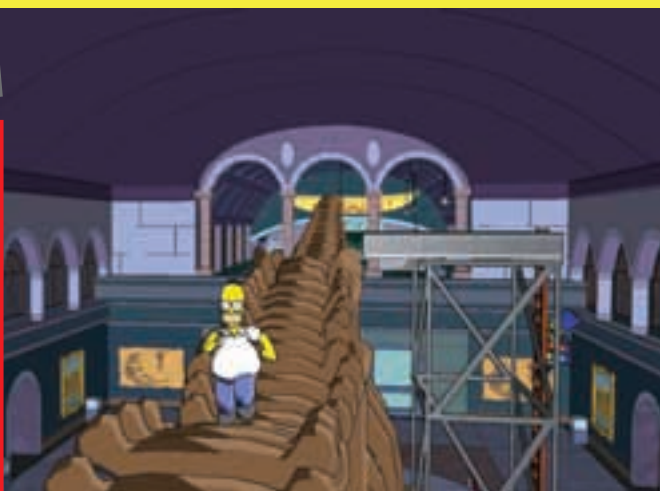
ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3, Xbox 360,
PlayStation 2, Wii, PSP,
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:
action.platform
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
все
- ▶ ОНЛАЙН:
www.ea.com/simpsons



▶ Автор:
Константин «Wren» Говорун
govorun@gameland.ru



Игра о Симпсонах стала темой этого номера по трем причинам. Первая: нам нужно было поставить на обложку журнала его сотрудников так, чтобы это не выглядело чистым самолюбованием. Вторая: истории о Симпсонах местами сильно напоминают наши редакционные будни. И, наконец, третья: The Simpsons Game – самый крупный сборник осмысленных шуток на тему компьютерных и видеоигр за всю историю индустрии. Ошибкой было бы считать The Simpsons Game обычной игрой по мотивам одноименного фильма. Сценарий написан с нуля, под него сделаны анимационные вставки в стиле сериала и шестнадцать уровней-эпизодов с множеством сюжетных сцен на движке. И если оригинальные «Симпсоны» высмеивают стиль жизни среднестатистического американца и популярные явления в мировой культуре и политике, то The Simpsons Game выбрала мишенью геймеров, персонажей и разработчиков игр, а заодно и всю индустрию электронных развлечений. Вместе с тем нельзя сказать, что она удалась на славу. За фасадом из шуток и цитат скрывается банальный трехмерный платформер уровня

таких «хитов», как Charlie and the Chocolate Factory и Over the Hedge. В The Simpsons Game герои обнаруживают, что являются персонажами видеоигры, и находят руководство, в котором описываются их супервозможности. Гомер и Барт быстро находят им применение – победить в конкурсе обжор, спасти музей от грабителей, исследовать тайный подземный храм. Позже к ним присоединяются Лиза и Мардж, на Спрингфилд нападают инопланетяне, герои начинают рефлексировать по поводу своей зазкранности, и в конце концов бросают вызов Создателю... Впрочем, раскрывать подробности сюжета The Simpsons Game я не собираюсь – ведь тогда и играть вам будет неинтересно. Что касается геймплея, то здесь требуются пояснения. Первый уровень Гомер проходит в одиночку – учится прыгать, раздавать тумаки шоколадным зайцам, а под конец – превращаться в гигантский шар (Homerball), кататься по уровню (практически Соник) и давить врагов массой. Далее игра предлагает всегда действовать вдвоем (поначалу команда состоит из Гомера и Барта). В любой момент геймер может переключиться (на цифровом джойстике) с одного персонажа на



Game

другого. Дело в том, что Барт изображает из себя Бэтмена и умеет парить в воздухе, раскрыв плащ, а еще цепляется «кошкой» за крюки и перемахивает таким образом через препятствия. Для прохождения уровня вам попеременно потребуются способности обоих персонажей. Барт перебрался через пропасть – нажал на кнопку – активировал подъемный мост – дальше идет с Гомером вдвоем. Вообще, головоломки – это лучшее, что есть в геймплее The Simpsons Game. Например, Лиза наделена способностью переходить у статуи Будды к обзору «с большой высоты» и парящей в воздухе рукой а-ля Black & White перетаскивать предметы с места на место. На одном из уровней таким образом нужно составить комбинацию из гигантских шестеренок и передать с их помощью крутящий момент от одного блока к другому. Это совершенно неочевидно поначалу, и, поняв, что же именно от тебя

хотят разработчики, испытываешь неподдельное удовлетворение. В случаях, когда догадаться совсем сложно, игра дает небольшие подсказки – подсвечивает места и объекты, которые нужны для продвижения вперед. Да, и еще – можно играть вдвоем (split-screen), если подключить второй джойпад. The Simpsons Game предлагает коллекционировать «игровые клише» – например, «невидимые стены», то бишь, фактически признается, что построена по лекалам плохих, шаблонных, безыдейных платформеров. В каком-то смысле она похожа на шуточный «шаблонный обзор», который «Страна Игр» публиковала несколько лет назад в первоапрельском выпуске. Но, признавая часть ошибок, The Simpsons Game ни слова не говорит об остальных – например, об ужасной работе камеры, кривом управлении и бездарном геймдизайне. На первом же уровне я погиб примерно тридцать пять раз, падая

The Simpsons Game – самый крупный сборник осмысленных шуток на тему компьютерных и видеоигр за всю историю индустрии.



ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

Великолепные шутки, отличные анимационные вставки, удачное применение технологии cel-shading, интересные загадки.

МИНУСЫ

Кошмарное управление, плохая работа камеры, устаревший геймплей.

РЕЗЮМЕ

Плохонький платформер, усилиями сценаристов превратившийся в отличное развлечение для настоящих геймеров.



в пропасть. А все оттого, что не мог верно рассчитать расстояние прыжка. В этом смысле The Simpsons Game напоминает двухмерный платформер начала девяностых, тупо перенесенный в 3D. Дело в том, что в 2D геймер всегда понимает, каково расстояние между двумя висящими в воздухе блоками, а в 3D это неочевидно. С учетом того, что контролировать длину прыжка сложно, и любые промахи игра трактует в свою пользу (т.е. зацепиться чудом за край невозможно), The Simpsons Game оказывается чудовищно сложной там, где в нормальной игре все очень просто. Пройти ее уровни можно только потому, что оживает герой всегда рядом с пропастью, в которую упал. Что любопытно, в попавшей к нам в руки ранней альфа-версии это было не так – видимо, при тестировании было решено упростить жизнь геймеру. Вторая поблжка – тот факт, что герои оживают сами собой со временем, и их линейка жизни сама восполняется до максимума. То есть, если вы идете парой, и Гомер пал от лап клонов Рю из Street Fighter, у вас останется в распоряжении Барт. Если он проживет хотя бы секунд тридцать – Гомер тоже вернется к жизни. Пасть от лап он может потому, что камера даже и не пытается вести себя разумно – ее постоянно нужно подправлять вручную. В 2007 году так делать нельзя. На всякий случай еще раз уточняю, что ничего, кроме платформера, в игре нет. Она напоминает Grand Theft Auto лишь тем, что герои свободно перемещаются по Спрингфилду. Очень похоже на Sly 3 – тоже, кстати, платформер, но куда более качественный.

Впрочем, как я и говорил вначале, The Simpsons Game ценна своим юмором. Речь не о сюжетных роликах. Буквально каждые пять-десять секунд персонажи говорят что-то, либо звучат реплики NPC, либо вы просто видите в кадре что-то совершенно уморительное. Например, на уровне, посвященном игровым движкам, можно встретить Марио (больше похожего на грузинского сантехника, правда) и Уилла Райта, услышать голос Соника («Я уже и не помню, за что так ненавидел Эггмена», «Когда-то я мог быстро бегать. Ох, моя спина!»), увидеть надписи в духе «интерпретатор button mashing», постеры игр Bite Night и Maddening Football, гигантскую машину по производству сиквелов. Врагам Барт кричит «да у тебя AI тупее, чем у бревен в Frogger», Гомеру голос в голове нашептывает «пожалуй, тебе лучше играть в пошаговые RPG». В игре есть моменты, прямо пародирующие Grand Theft Auto, Medal of Honor, EverQuest, Shadow of the Colossus и даже древние Gauntlet и Joust. Дизайн врагов и всех объектов

Лица с обложки

По легенде, несколько сотрудников «Страны Игр» были пойманы международной мафиозной группировкой «Мания навигаторов» и увезены на пароме в США. Они очутились в странном городе под названием Спрингфилд и пытаются вернуться на родину, используя для этого членов семьи Симпсонов. К сожалению, этот эпизод так и не попал в финальную версию The Simpsons Game и существует лишь на компьютере главного редактора «Страны Игр» (по слухам). Говорят, в нем есть и секретный, шестой персонаж...



Константин Говорунс
При обыске у него была найдена копия одного из выпусков латвийской версии «Страны Игр», поэтому американские полицейские слегка подправили ему лицо и имя в паспорте.



Натали Спарга
Натали во время пребывания в США решила официально оформить рождественские отношения с героем игры Devil May Cry.



Артем Шорохофф
Наш редактор всерьез подумывает остаться в Спрингфилде и принять предложение сниматься в кино на ролях суровых сибирских злодеев.



Александр Маркович
Арт-директор зарабатывает в Спрингфилде на жизнь дизайном постеров на тему «Ядерная энергетика совершенно безвредна для экологии». Курит дорогие сигары.



Игорь Сонин
В первый же день за ним приехал лимузин из Microsoft, в багажнике которого обнаружили банка варенья и корзина печенья. С тех пор его никто не видел.



Восходящие потоки теплого воздуха Барт использует, чтобы взлететь.



В музее Барт умеет превращаться в робовоина, стреляющего из лазера.



Различия между версиями

В целом варианты для всех платформ более-менее повторяют друг друга (с поправкой на графические возможности каждой), но отдельные уровни могут отсутствовать в разных версиях. Кроме того, на PlayStation 3 и Xbox 360 вам дозволяется бродить по Спрингфилду в свободном режиме, а на PlayStation 2, Xbox, PSP и Wii – в основном по собственному дому и двору, откуда игра переносит вас на отдельные уровни.

На Wii в управлении задействуются Wiimote и нунчак для выполнения спецприемов, но проще жизнь геймера от этого не становится. Также на Wii во время прохождения вы несколько раз наткнетесь на эксклюзивные мини-игры. В версии для PSP нет предметов, придающих героям суперспособности (например, огненный шар Гомера), но на геймплее это почти не отражается. Наконец, на DS игра двухмерна и менее всего похожа на остальные версии, но зато в ней есть Pet Homer – пародия на Nintendogs. Наша оценка The Simpsons Game относится ко всем вариантам, поскольку и достоинства, и недостатки у них идентичны.



Уровень о чемпионате обжор состоит из нескольких тематических комнат, посвященных различным странам мира. К слову, по мнению Гомера, Шотландия находится в Африке.





Основное оружие Барта – рогатка с неограниченным боезапасом и альтернативным режимом супермощного выстрела.

Другие игры

Не так давно в рубрике «Кросс-формат» мы уже рассказывали о вселенной Симпсонов и упоминали игры по мотивам. Лучшей из них (с точки зрения геймплея) была и остается *The Simpsons: Hit & Run*, пародия на *Grand Theft Auto* и, по сути, полный ее клон. Относительно неплоха была также *The Simpsons Road Rage*, сделанная по образу и подобию *Crazy Taxi*. Обе игры делались Vivendi, и Sega даже попыталась обратиться в суд и отсудить у издателя существенную сумму за плагиат. К счастью или к сожалению, но из этой идеи ничего не вышло – доказать факт «клонирования» успешной игры еще не удавалось никому и никогда.



на уровне – либо околоигровые, либо фирменные симпсоновские шутки. Для понимания первых полезно хорошо разбираться в мире электронных развлечений, вторых – в мире вообще. Например, когда шотландец говорит, что его родственница погибла смертью храбрых во время чемпионата по поеданию хаггиса, лучше знать, что это за штука (к подгузникам отношения не имеет). Хотя и без этого вам будет очень смешно. Каждые пять-десять секунд. Стоит только «поймать волну», как сразу же очень захочется пройти *The Simpsons Game* от начала до конца. Но, увы, недостатки геймплея сильно мешают. Поэтому вам будет тяжело, каждая новая пропасть принесет несколько седых волос, вы начнете вопить от злости. Вы захотите бросить *The Simpsons Game*, выкинуть диск в окно, но не сможете. Не посмеете. Потому что ни одна другая игра (кроме, разве что, *No More Heroes*, для Wii, но о ней – в другой раз) не подарит такого же удивительного чувства сопричастности с мировой игровой культурой (не индустрией даже). Ведь совершенно очевидно, что Electronic Arts сделала игру не в расчете на десять тысяч фанатов (как *No More Heroes*). *The Simpsons Game* – коммерческий блокбастер, который разошелся тиражом в несколько миллионов.

Подумайте сами: таких, как вы, таких же настоящих ценителей игрового искусства, в мире несколько миллионов. Это воистину заряжает оптимизмом. «Симпсоны» – самый длинный мультсериал в истории американского телевидения, насчитывает 408 серий. По аналогии, «Страна Игр» – самый «долгоиграющий» игровой журнал в Европе (да и на Западе в целом) – 250 номеров. Как и в случае с *The Simpsons Game*, в сердце «Страны Игр» – довольно обычный конвейер по производству журнала (составление плана номера, написание и редактирование статей, верстка, проверка корректором), не хуже и не лучше, чем у других. Что «Симпсоны», что «Страна Игр» подкупают не качеством картинки, а глубоким пониманием предмета и ориентируются на тех, кто тоже в теме. Над «Симпсонами» можно смеяться, не зная, чем дарвинисты отличаются от креационистов и какое отношение однополые браки имеют к избранию Буша президентом. «Страну Игр» можно читать с удовольствием, не будучи в курсе, почему продюсера *No More Heroes* называют Suda51, а не полным именем – Goichi Suda (Гоити Суда). Персонажами «Страны Игр», конечно, являются в основном разработчики игр и представители издательства – Хидео Кодзима, Питер Молине,

Сид Мейер, Кен Кутараги – но и сотрудники журнала тоже могут быть к ним отнесены. Именно мы шутим, рассказываем, проводим аналогии, делаем прогнозы на темы, которые интересны и хорошо знакомы нашим читателям. Мы же иногда ошибаемся, печатаемся и забываем стирать комментарии для верстки, либо – самое страшное – пишем скучно и шаблонно. Но это нам прощают. Буквально за пять минут до написания этой статьи в блоге ЖЖ-юзера [jd_wuz_here](#) появилась запись, которая гласит: «Two in harmony are better than one in perfection. И только darkwren знает, откуда». Действительно, мы с [jd_wuz_here](#), а также все те, кто играл в *Persona 3*, знают это. А еще – то, что секрет успеха и «Симпсонов», и «Страны Игр» – гармония между создателями и читателями/зрителями, которая куда ценнее, чем одинокий и скучный в своем эстетском великолепии идеальный проект любого формата. Именно поэтому мы прощаем *The Simpsons Game* большую часть (не все!) недостатков и ставим довольно высокую оценку игре. Вернее, тому удовольствию, которое она может принести и принесет купившему ее геймеру. Для полного закрепления эффекта стоит посмотреть оригинальных «Симпсонов». Они прекрасны. **СИ**



«Дерева – корень всего зла». С этим слоганом в корне не согласна Лиза Симпсон.



Пока вы управляете одним из членов семьи Симпсонов, второго берет на себя компьютер.



Чистый звук - это просто!



SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!



MS-930

Отличный выбор для создания домашнего кинотеатра или мультимедийного компьютера

- Внешний блок усиления и коммутации
- Выход для подключения наушников
- Изящный Hi-Tech дизайн

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону: +7 (495) 22-33-44-5
 Адрес технической поддержки: info@sven.ru
 На правах рекламы

В РАЗРАБОТКЕ



Operation Darkness

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».

Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

В разработке	
Infinite Undiscovery	26
Акулы пера	28
Operation Darkness	30
Highlander	31
Warhammer: Battle March	32

Галерея	
Свежие скриншоты из интересных игр	62

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!

В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Демотест

Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

В разработке

Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Интервью

Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Репортаж

Часто наш журнал приглашает на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Спец

Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «специальным материалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

Галерея

Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Тема номера

Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».



Infinite Undiscovery

*seeing and hearing like never before**



ЗАБУДЬТЕ О ПРИВЫЧНОМ ВОСПРИЯТИИ ИЗОБРАЖЕНИЙ И ЗВУКОВ. ВАС ЖДЕТ НОВЫЙ МИР, ГДЕ УВИДЕННОЕ МОЖНО УДЕРЖАТЬ, ПЕРЕБИРАЯ АККОРДЫ УСЛЫШАННЫХ МЕЛОДИЙ. ЦВЕТА ОСЯЗАЕМЫ, ЗВУКИ ТАЮТ ВО РТУ, А ИХ СОЧЕТАНИЕ — НАСТОЯЩЕЕ ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА.

ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С KURO НА WWW.PIONEER-RUS.RU





ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: role-playing console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: tri-Ace
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.square-enix.co.jp/undiscovery>



▶ Автор:
Лилия Дунаевская
tokiofujita@mail.ru

- 1 Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что спецэффекты вышли яркими и впечатляющими.
- 2 Времена изменились, и ныне дамы вызывают кавалеров из плена.
- 3 По выражению лица трудно сказать, кто перед нами: великий воитель или странствующий бард.
- 4 Как в настоящем бою, героям игры следует быть внимательнее и опасаться внезапного нападения саги.

INFINITE UNDISCOVERY

КАК И РАНЬШЕ, JRPG – ОДИН ИЗ ТЕХ ЖАНРОВ, РАДИ КОТОРЫХ ЛЮДИ ПОКУПАЮТ КОНСОЛИ... НА ЭТОТ РАЗ – КОНСОЛИ ОТ MICROSOFT?

Погибающий фэнтези-мир, герой, призванный его спасти, экшн-боевка с возможностью управлять лишь главным героем – одним словом, классический для RPG расклад. Звучит не слишком интригующе? Возможно, это и в самом деле было бы так, кабы в графе «разработчик» не значилась tri-Ace – компания, за время своего существования выпустившая совсем небольшое количество игр, каждая из которых могла похвастаться хорошей проработкой и новаторскими идеями. Так что и в отношении Infinite Undiscovery сомнений в том, что мы увидим перед собой нечто оригинальное и отличное от большинства прочих игр изученного жанра, возникнуть не должно. Впрочем, сомневаться не приходится еще и потому, что сведений, полученных от разработчиков, достаточно, чтобы от-

метить нетривиальность готовящегося продукта. Начать хотя бы с оригинального названия (слова «undiscovery» в английском языке не существует), которое дано не просто ради красного словца, но подчеркивает реальные находки в игровом процессе: игроку предстоит совершать разного рода открытия, которые оказывают влияние на дальнейшее течение игры. В качестве примера, демонстрирующего подобную систему, разработчики приводят случай с обнаружением дракона, где игроющему представится возможность сразиться с ним, спрятаться или сбежать. Если, скажем, ваш выбор падет на последний вариант, дракон примется крушить окружающие строения, а это, в свою очередь, способно повлиять на дальнейшие сюжетные события. Такая вариативность вкупе с известными пристрастиями разработчиков наталкивает на мысль

о нескольких возможных концовках, однако прямого подтверждения эта догадка пока не получила. Другой интересной особенностью Infinite Undiscovery можно назвать необычный для подобных игр реализм. Словосочетание «JRPG с экшн-боями от tri-Ace» в памяти ветеранов жанра наверняка вызовет Star Ocean. Так, игрок по-прежнему сможет управлять лишь главным героем, в то время как остальные трое будут находиться под контролем AI. Столь логичного в данном случае мультиплеера не предусмотрено, так что рассчитывать на кооперативное прохождение не будем. Однако разработчики обещают крайне продвинутый искусственный интеллект, призванный создать ощущение, будто вы играете с живыми людьми, тем более что возможности раздавать команды неподконтрольным персонажам тоже никто не отменял. Что же касается

отличий, то главное из них состоит, пожалуй, в отсутствии перехода на отдельный «экран битвы» при столкновении с врагом – довольно редкое для JRPG решение. Сражения происходят в реальном времени и на первый взгляд выглядят достаточно традиционно, за исключением того влияния, какое оказывает на них окружающая среда. Игроку придется принимать во внимание все возможные препятствия и природные явления (такие как пожар или землетрясения), соответствующим образом влияющие на обстановку и ход сражения. Стоит всегда быть готовым к тому, что в середине битвы могут напасть со стороны или внезапно нагрянет цунами (сталкиваться с подобными каверзами придется, похоже, достаточно часто), что можно считать как раз вышеупомянутой данью реализму. Что до сюжета, Infinite Undiscovery демонстрирует довольно заурядную за-

Дежавю?

Компания tri-Ace открылась более десяти лет назад, однако игры, выпущенные ею за это время, можно без труда пересчитать по пальцам: сериалы Star Ocean и Valkyrie Profile, а также Radiata Stories. Все они, тем не менее, отличаются крепко сбитым сюжетом, добротным геймплеем, а также творческим подходом как к первому, так и ко второму. Что любопытно, эти разработчики, как никто другой, любят играть с различными отсылками к предыдущим своим работам, данный прием уже успел стать своеобразной визитной карточкой компании. Так, к примеру, некоторые персонажи Valkyrie Profile являются секретными (и наиболее сложными) боссами в Star Ocean III и Radiata Stories. К сожалению, Infinite Undiscovery может стать исключением из этого правила. Сами работники tri-Ace обещают, что внимательные поклонники их творчества «смогут заметить в новой игре нечто знакомое», но вот что именно — не уточняют. Быть может, речь о другой известной традиции — кочующих из игры в игру музыкальных темах? Вполне вероятно, тем более что композитором вновь назначен неизменный Мотои Сакураба.



Нам предстоит совершать разного рода открытия, которые оказывают влияние на дальнейшее течение игры.

вязку, что, впрочем, не лишает надежды на увлекательное и не столь шаблонное развитие истории. Прекрасный мир находится на грани гибели, а все из-за того, что некий злодей сковывает цепями Луну, которая служит людям главным источником энергии. Естественно, находится герой, готовый уничтожить цепи и вернуть в мир гармонию и спокойствие, однако, как несложно догадаться, игрок примерит вовсе не его доспехи, а котомку и посох молодого путешественника по имени Капель. Во время одного из своих странствий он угодит в плен к представителям власти, принявшим Капелью за того самого легендарного героя, на которого юноша похож,

будто брат-близнец. Однако в скором времени его вызовет участница повстанческого сопротивления Аяя, главный женский персонаж игры, которая также ошибочно примет Капелью за своего сподвижника Зигмунда. Встреча эта станет тем самым событием в жизни нашего героя, вслед за которым начнется долгий поход против зла с целью вернуть людям драгоценный лунный свет, поход, наполненный увлекательными приключениями и, как хочется надеяться, неожиданными открытиями. Саундтрек к Infinite Undiscovery должен написать многим известный Мотои Сакураба, до этого неоднократно сотрудничавший с tri-Ace, причем сле-

дует ожидать большого количества оркестровых композиций, соответствующих духу игры. Однако, отвлекшись на сюжет и музыкальное сопровождение, нельзя не пройти по столь важному для всех современных игр пункту, как графика. Не так давно стало известно, что Infinite Undiscovery, выходящая только на Xbox 360, расположится сразу на нескольких DVD (точное их количество пока не было объявлено). Учитывая, что заявленная продолжительность составляет около тридцати-сорока часов, что, в принципе, немного для RPG такого уровня, можно понадеяться, что визуальная сторона станет настоящим пиршеством для

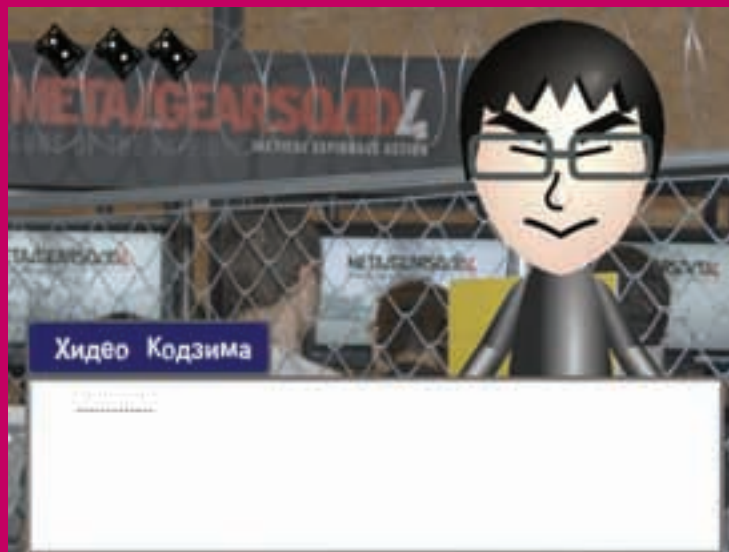
глаз. По крайней мере, скриншоты, восторженно гуляющие по Сети, и представленный на Tokyo Game Show 2007 трейлер дразнят яркими спецэффектами и производят весьма приятное впечатление. Ну и в завершение — немного о грустном: работа над Infinite Undiscovery ведется уже около двух лет, однако разработчики лишь в середине своего пути, так что на скорый выход игры надеяться не приходится, тем более что до сих пор не были даже приблизительно определены сроки релиза. А жизнь игровых долгожителей обычно развивается по двум сценариям: либо они не оправдывают возлагаемых на них за столь длительный срок надежд, либо оказываются нетленными шедеврами. У Infinite Undiscovery есть все шансы оказаться в числе последних, ведь tri-Ace, создавшая Star Ocean, Valkyrie Profile и Radiata Stories, нас еще не подводила. **CA**



1 Собеседование с главным редактором выглядит как сеанс вопросов и ответов.

2 Сузьба закидывает фотографов как на российские, так и на заграничные выставки.

Не забыли авторы и о расшифровке интервью. Под шум застолья или грохот игровой выставки интервьюируемый произносит несколько фраз. Геймеру предстоит за минимальное количество повторов максимально точно подобрать текст для печати из имеющихся отрывков. В зависимости от уровня сложности меняется количество посторонних шумов и рефректвов дикции говорящего. Идея забавная, но смогут ли ее достойно воплотить?

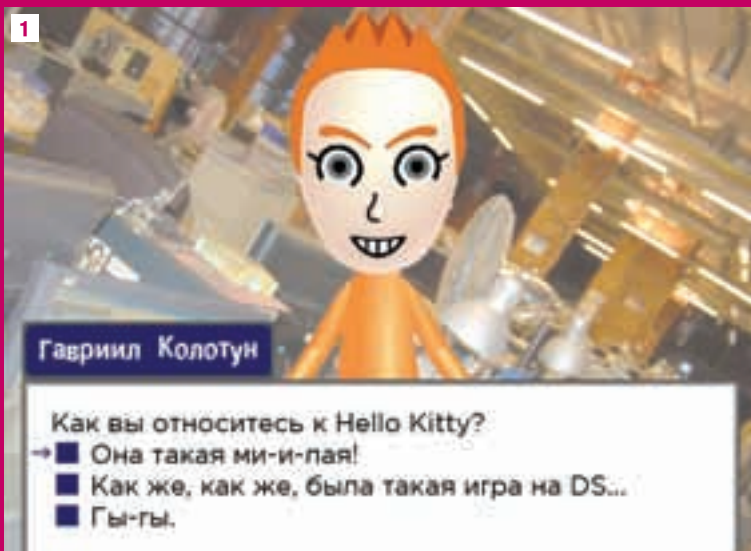


ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Wii
- ▶ ЖАНР: special compilation
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Альтаир18»
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: «Альтаир18»
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: не объявлена
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.glc.ru>



▶ Автор: Дон Карлос
carlos@gameland.ru



АКУЛЫ ПЕРА

АППЕРКОТ ПРАВОЙ, ХУК ЛЕВОЙ И ДРУГИЕ ПРИЕМЫ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛИСТИКИ

Все хорошие симуляторы похожи друг на друга, каждый плохой симулятор плох по-своему. Ужасно, когда за громким названием скрывается беспомощное, но назойливое желание срубить по-быстрому денег с неразборчивых фанатов. Обычно подобные поделки не попадают на страницы «СИ», но на этот раз мы не можем молчать. Менеджерам никому не известной компании-однодневки «Альтаир18», зарегистрированной на Кипре, пришла гениальная, по их мнению, идея игры-симулятора редакции игрового журнала. Конечно, опасаясь судебного преследования, «альтаировцы» не называют конкретного мультиплатформенного журнала (игрок самостоятельно дает ему имя), но главред Гавриил Колотун, редакторы и авторы Оксана Наглицева, Тро-

фим Сашков, Ингвар Шлаффенман, Полина Матрешко и китайский (!!!) студент-бисенен Ли Ци Рю не оставляют никаких сомнений в объекте приложения их большой фантазии. Впрочем, узнав о данном продукте мы не возмутились, а скорее заинтересовались. Шутка ли – первая отечественная разработка для Wii, первый известный нам симулятор работы редакции, да и набор мини-игр достаточно богат и разнообразен. Сперва, как и в тысячах RPG, вам предложат создать героя. Помимо привычных интеллекта и обаяния в набор включены таких умения и перки, как орфография, пронырливость, эрудиция, умение фотографировать, тайм-менеджмент и полезные знакомства. Все это очень забавно, но насколько пригодится в дальнейшем?

Потом персонаж проходит собеседование с главным редактором в лучших традициях «Красного космоса» и получает первое задание. Запускается соответствующая мини-игра. Затем разговор повторяется, ставится новая задача (каждая из них задумана как отражение каждодневного труда журналиста), и так до самого финала. Например, работа на выставках представлена в виде FPS со стелс-элементами: за ограниченный промежуток времени требуется во что бы то ни стало пробраться к нескольким стендам. На более сложном уровне добавляются задания для фотографа: успеть на все пресс-конференции, снять их с удачных ракурсов и не остаться на середине действия с севшими аккумуляторами или забитой на 100% карточкой. Не хватает бензо-

Сочинение статей преобразилось в файтинг, в котором каждый прием или особый навык носит название вроде «метафора», «гипербола», «синоним». Среди противников – антропоморфные монстры Deadline, Writer's Block, Скука, Неточность и Банальность. Бред какой-то. Не забыли авторы и про непечатные во всех смыслах формы общения с читателями. Идея мини-забавы «Модерирование форума» списана с игрового автомата, где предлагалось лупить молотком по высывающимся из норок сусликам. Только теперь вместо молотка – Wiimote, а вместо сусликов – спамеры, «тролли» и прочие нарушители правил. Ждем ли мы «Акул пера»? Несомненно. Очень надеемся увидеть разработчиков в редакции. У нас-то бензопила припасена. **СИ**

ЭКСТРЕМАЛЬНАЯ СВЕЖЕСТЬ МЯГКИЙ УХОД



Реклама

NIVEA DEO AQUA COOL
Мгновенное ощущение потрясающей свежести.
ЭФФЕКТИВНОСТЬ И МЯГКИЙ УХОД НА ВЕСЬ ДЕНЬ

www.NIVEA.ru





ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Xbox 360
- ▶ ЖАНР: role-playing, tactical, history/fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atlus
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Success
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2008 год (США)
- ▶ ОНЛАЙН: www.success-corp.co.jp/software/xbox360/operation-darkness



▶ Автор: Наталья Оudinцова
odintsova@gameland.ru

1 В противовес большинству TRPG юные персонажи в Operation Darkness – скорей исключение из правил, чем норма. В британский спецназ молокососов (почти) не берут!

2 О расстановке сил на фронтах нам расскажут как на брифингах, так и в роликах, использующих кадры из исторических хроник.

OPERATION DARKNESS

ВЕРВОЛЬФОМ БРИТАНСКИМ ФАШИСТА БЕЙ!

Адольф Гитлер на дух не переносил масонов и прочие тайные общества. В Третьем Рейхе как от самих оккультистов, вплоть до уличных гадалок и астрологов, так и от их трудов избавлялись не менее основательно, чем от представителей «ущербных» рас. И одновременно (с благословения фюрера!) искали Грааль и изучали Древо Сфирот – вдруг удастся столкнуться с потусторонними силами насчет особых привилегий для арийцев? А, как с блеском доказал Григорий Распутин и в Shadow Hearts: Covenant, и в Kuzunoha Raidou, быть историческим деятелем и якшаться со сверхъестественным – верный способ попасть на заметку японским игроделам. Причем те не будут, как создатели Call of Cthulhu, объяснять мистические происшествия кознями Ньюрохотела, на время принявшего чужой облик. Нет,

согласно Operation Darkness, действие которой разворачивается в вымышленном, но так похожем на наш мир, немцами во Второй Мировой руководит самый настоящий маг, и на посылках у него, вдобавок к батальонам SS и танковым дивизиям, – зомби и вампиры. Главный сюрприз, впрочем, кроется не в клыкастых штандартенфюрерах, и даже не в том, что на борьбу с ними британцы выслали спецотряд из шестерых не менее необычных солдат, среди которых затесались даже вервольфы. По жанру Operation Darkness относится к тактическим RPG, но, в отличие от той же Disgaea, не предлагает использовать винтовки и пулеметы как экзотическую разновидность луков и арбалетов: напротив, только на них, а не на классические мечи и топоры, будут чаще всего полагаться герои, прорежая ряды неприятельских «Тигров».

Под стать оружию изменились и условия боя: поля сражений разрослись, чтобы было где вести перестрелки, и оцетинились всевозможными укрытиями. Леса и заросли осоки увеличивали шансы рыцарей на выживание еще в играх сериала Fire Emblem; остатки зданий помогут не свести стычки в Operation Darkness к дуэлям в духе Дикого Запада. А подорванная водочка или танк заберут с собой на тот свет и всех близстоящих недругов. Битвы проходят пошагово; каждый персонаж способен за отведенный ему ход продвинуться довольно далеко, но, как в Stella Deus, каждый раз вынужден делать выбор: сократить забег и оставшиеся силы потратить на пальбу или же добраться до самого края собственной «зоны передвижений», но лишиться возможности хотя бы ножичком поцарапать недругов. Трупы и обуглившиеся остовы машин не исчезают, а

остаются лежать на земле до завершения схватки. Оказавшись рядом с ними, герои автоматически подберут все, что плохо лежит: трофейное вооружение, патроны и аптечки. Разве что сапоги и шинели не стащат – все-таки верноподданые британской империи, а не ма-родеры какие-нибудь! Иногда, впрочем, павшие фашисты будут оживать, чтобы мы не забывали, с кем боремся. За пределами Японии (где игра уже вышла) Operation Darkness ждут не ради трехмерных красот Оккультной Второй Мировой, а в надежде на реформу традиционного для TRPG геймплея. Ведь любопытно: сумели ли разработчики из Success, авторы Touch Detective и Izuna: The Legend of Unemployed Ninja для DS, сподвигнуть геймеров на выдумывание новых уловок и комбинаций? И не сведется ли вся тактика к отработыванию чуть переиначенных старых схем? **СД**



Согласно последним данным, версия для Европы по неизвестным причинам была отменена, в аккурат пока мы писали этот материал! Не исключаем, что это лишь досадное недоразумение, но пока факт остается фактом – Highlander предполагается выпустить только на территории США.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:

action-adventure

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos Interactive

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Widescreen Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

не объявлено

▶ ДАТА ВЫХОДА:

2008 год

▶ ОНЛАЙН:

www.highlanderthegame.com



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

1 Не то чтобы Highlander потрясла воображение – похоже, разработчики даже не успели определиться с движком и собирают прегрелившиеся скриншоты из подручных материалов.

2 Ни одного персонажа нам пока не показали, а это верный признак, что игре далеко до релиза. Что же, возможно тем пикантнее интрига.

HIGHLANDER

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ... А МОЖЕТ, ЛУЧШЕ БЫ ОНИ ТАК И ОСТАВАЛИСЬ МЕЧТАМИ?

Лет двадцать назад геймеры впервые увидели игру по мотивам фильма «Горец». Увы, корявенький файтинг, вышедший на тогдашних восьмидесятибитных компьютерах, не впечатлил ни любителей сочного рубилова, ни почитателей Дункана МакЛауда. В 1995 году Горец (по старой привычке) воскрес – на этот раз на консоли Atari Jaguar. Однако и эта попытка прошла вхолостую. Далее игровая карьера неумирающего шотландца прервалась на 12 долгих лет. И вдруг, как снег на голову, – анонс. Что примечательно, Eidos Interactive приобрела права на Highlander еще несколько лет назад, вот только никаких новостей с тех пор не появлялось. То ли сотрудники Eidos сами не понимали, зачем им права на «Горца», то ли не могли отыскать подходящего разработчика, а мо-

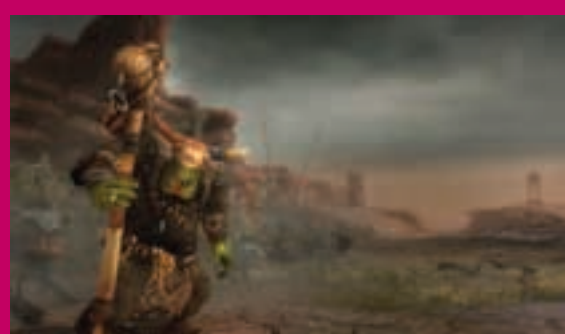
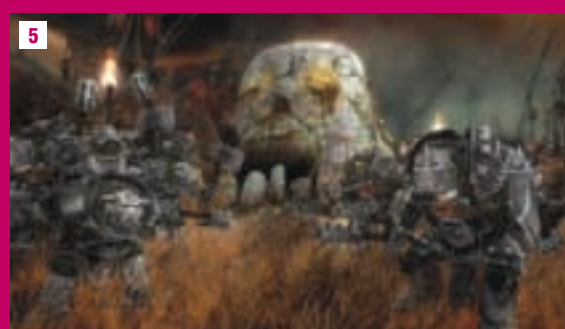
жет, попросту не успевали продумать подробности. Теперь же, видимо, все ингредиенты собраны – но что из них получится? Пока проект выглядит не слишком многообещающим, и мы сейчас объясним, почему наши предчувствия столь мрачны. Прежде всего, авторы без тени смущения рассказывают о таких вещах, как количество оружия и возможности подопечного. Не то чтобы это была сама по себе неприличная тема, просто игроку предложат всего-то три вида оружия и девять суперприемов. Ностальгически настроенным поклонникам Highlander этого, конечно, хватит, тем более Горец никогда и не славился ни большим арсеналом, ни разнообразием умений. Другое дело обычные игроки. Им предложенное наверняка покажется слишком скудным, ведь подобный набор в пору разве что игре

для NES, но никак не суперхиту 2008 года. Зато всех сомневающихся ждет интересный... ну или, по крайней мере, многолюдный сюжет – около восьми десятков (!) персонажей, в числе которых обязательно окажутся до боли знакомые герои фильмов и телесериала. Но... Дункана МакЛауда среди них не будет, и потому придется довольствоваться новым Горцем – Оуэном МакЛаудом. Остается надеяться, что сюжет окажется настолько интересным, что обо всем остальном мы попросту забудем. Но пока что детали повествования не слишком охотно разглашаются. Известно немногое: игра охватит период в 2000 (с нулями все в порядке, никаких опечаток!) лет. Мы побываем в Помпеях, которые еще целехоньки, Нью-Йорке ближайшего будущего, средневековой Японии и, разумеется, в горах пока са-

мостоятельной Шотландии. К сожалению, разработчики не стали замахиваться на полноценную ролевою игру, а ограничились дюжиной миссий в стиле action-adventure. Простор для воображения велик – можно представить нечто похожее на Onimusha или даже Time Commando (вот этого не хотелось бы увидеть!), но Widescreen Games предлагает несколько иной вид от третьего лица – с тыла, как в привычной народной массам Tomb Raider. Как ни печально, но пока задумка напоминает очередное вытягивание денег за счет раскрученного имени – без всяких идей, которые бы приглянулись не только самым ярким поклонникам недружного братства горцев. Остается надеяться на шикарную историю, ничуть не уступающую тем, которыми потчевали нас создатели первых фильмов о бессмертных меченосцах. **СИ**



Мир Warhammer – вымышленная вселенная, соединяющая черты Германии эпохи Возрождения и толкиеновского Средиземья. Очертания континентов напоминают земные. В отдаленном прошлом этот мир посещали космические путешественники, известные как Древние. Построив базу и приблизив планету к Солнцу, астронавты изменили биосферу и даже географию. Колония была уничтожена после взрыва полярных Врат, соединяющих этот мир с родной планетой пришельцев. Но они успели основать империю людей-ящериц (Lizardmen) и создать несколько рас – эльфов, гварфов, людей, огров и хакрлингов.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: январь 2008 год
- ▶ ОНЛАЙН: www.namcobandai.com



▶ Автор: Алексей «rlxa» Концев
rlxa@mail.ru

- 1 Темные эльфы у подножья вулкана – даже странно, до чего похоже на Роковую гору.
- 2 Приказ: «Пленных не брать!». Вот и гарпии слетелись на свежатинку.
- 3 Арбалетчики на марше. Величественная фигура – ваш погопечный герой.
- 4 Три варварских богатыря. И чем они только кормят своих лошадей? Траву-то всю выгоптали.
- 5 Орки в полной боевой выкладке. Такому танку все нипочем.

WARHAMMER: BATTLE MARCH

ОРКИ, ГОБЛИНЫ И ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ НА ЭКРАНЕ ВАШЕГО ТЕЛЕВИЗОРА. ДЖОЙСТИК ИЛИ МЫШЬ? КОМПЬЮТЕР ИЛИ ПРИСТАВКА?

В 2005 году корпорация Namco Bandai купила лицензию на издание игр с почтенным именем Warhammer. Закипела работа, и вскоре в продажу поступили карточная стратегия Warhammer: Battle for Atlantia для PSP и более приближенная к классическому настольному варианту Warhammer: Mark of Chaos, предназначенная исключительно для персональных компьютеров. Фурора это событие тогда не произвело и ажиотажа не вызвало, зато разработчики поняли – нужно создавать мультиплатформенные игры. Так, и только так можно завоевать аудиторию с её кошелками. Первым подобным развлечением станет Warhammer: Battle March – улучшенная версия вышеупомянутого «Знака хаоса», адаптированная для игры на Xbox 360. В кадре материализовались сразу три новых расы – темные эльфы, орки и гобли-

ны, появились дополнительные юниты и режимы онлайнных побоищ (с поддержкой сервиса Xbox Live). Компьютерные консерваторы могут вздохнуть спокойно. Будет и на их улице праздник, но что для консольщиков – новая игра, то адептам Windows – очередной add-on. Бесплатный бонус – возможность перекладывать армии по своему усмотрению. Ограничений нет, что хотим, то и воротим. Пожелаем сменить броню или боевую раскраску – сколько угодно. Если разыграет фантазия и вы изобретете собственный уникальный знак, смело ставьте его на доспехи. Локации обещаны самые неожиданные, вроде пылающих полей лавы у подножья огромного огнедышащего вулкана. Обещают, что, даже заглядевшись на роскошные декорации, мы не потеряем контроль над нашими ордами и легионами – на Xbox 360 управление

станет удобным, несмотря на «непрофильность» контроллера. Упор, разумеется, будет сделан на сражения. Экономика если и сыграет какую-то роль, то лишь второстепенную. Куда интереснее воспитать Героя, прокачать его новые способности, а потом сесть вместе с ним безумный ужас в сердцах врагов. Чемпионов (Champions) и героев (Heroes) отличает особая сила, ловкость и прекрасное здоровье. Да и во всем остальном они превосходят любых обычных воинов. Вам нравится магия? Тогда ваш выбор – темные эльфы, в совершенстве владеющие волшебным искусством. Те, кто предпочитают грубую силу, могут попробовать себя в роли брутальных орков. Одно из интересных новшеств, которым особо гордятся разработчики, – это сетевые дуэли героев. Великие воины бьются один на один, освещенные сполохами ад-

ского пламени, и никто из товарищей не имеет права вмешиваться в схватку. Бой идет до самой смерти, каких-либо правил не существует. Можно и заклинанием ударить, и мечом или дубиной. «Настоящий кровавый спорт» – так называют эти баталии программисты, и это уже не привычная стратегия, а нечто большее. Особенно в версии для консолей. Релиз ожидается спорный, ибо на стыке жанров, платформ и идеологий иначе и быть не может. Сколько копий и джойстиков еще будет сломано? Но это совсем не пугает разработчиков, а особенно – издателей. Им прекрасно известно, какие именно игрушки попадают на первые строки чартов, пользуются самым большим спросом. И это игры действия, а не хардкорные стратегии со скудным набором спецэффектов. Народ требует зрелищ, и, конечно же, он эти зрелища полюбит. Осталось дожидаться 2008 года. **СЛ**

ТЕПЕРЬ ТОЛЬКО ПРИЯТНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ



CARE PRO **TEC**

ВОССТАНАВЛИВАЮЩИЙ БАЛЬЗАМ ПОСЛЕ БРИТЬЯ

- активизирует естественные защитные функции кожи с помощью новой формулы CARE PRO **TEC** *
- мгновенно успокаивает и восстанавливает кожу после бритья
- обеспечивает оптимальную защиту и ощущение комфорта
- в отличие от спиртосодержащих лосьонов не сушит и не жжет кожу

NIVEA FOR MEN — № 1 В РОССИИ
СРЕДИ СРЕДСТВ ПОСЛЕ БРИТЬЯ **

www.NIVEA.ru

* формула KEA ПРОТЭК ** по данным компании ACNielsen

БАЛЬЗАМ
НОВОГО
ПОКОЛЕНИЯ



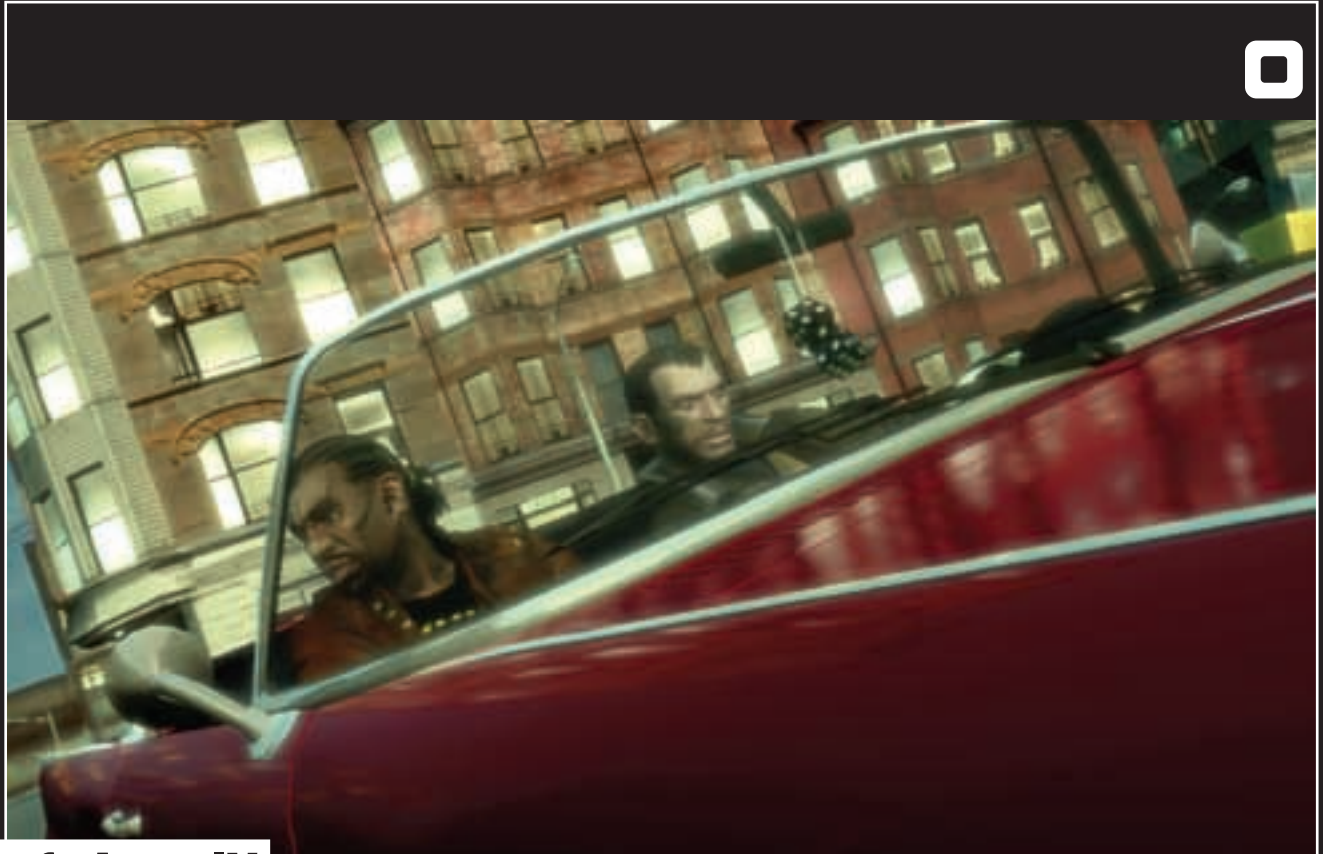


ЧТО ЗНАЕМ?

Новый, третий, трейлер самой ожидаемой игры будущего года удивил всех нас своей... музыкой – это же «Кинг Ринг» известного рэпера Сереги! Также известно, что в саундтреке засветится и Руслана – та самая, что принесла Украине победу в «Евровидении»-2004.

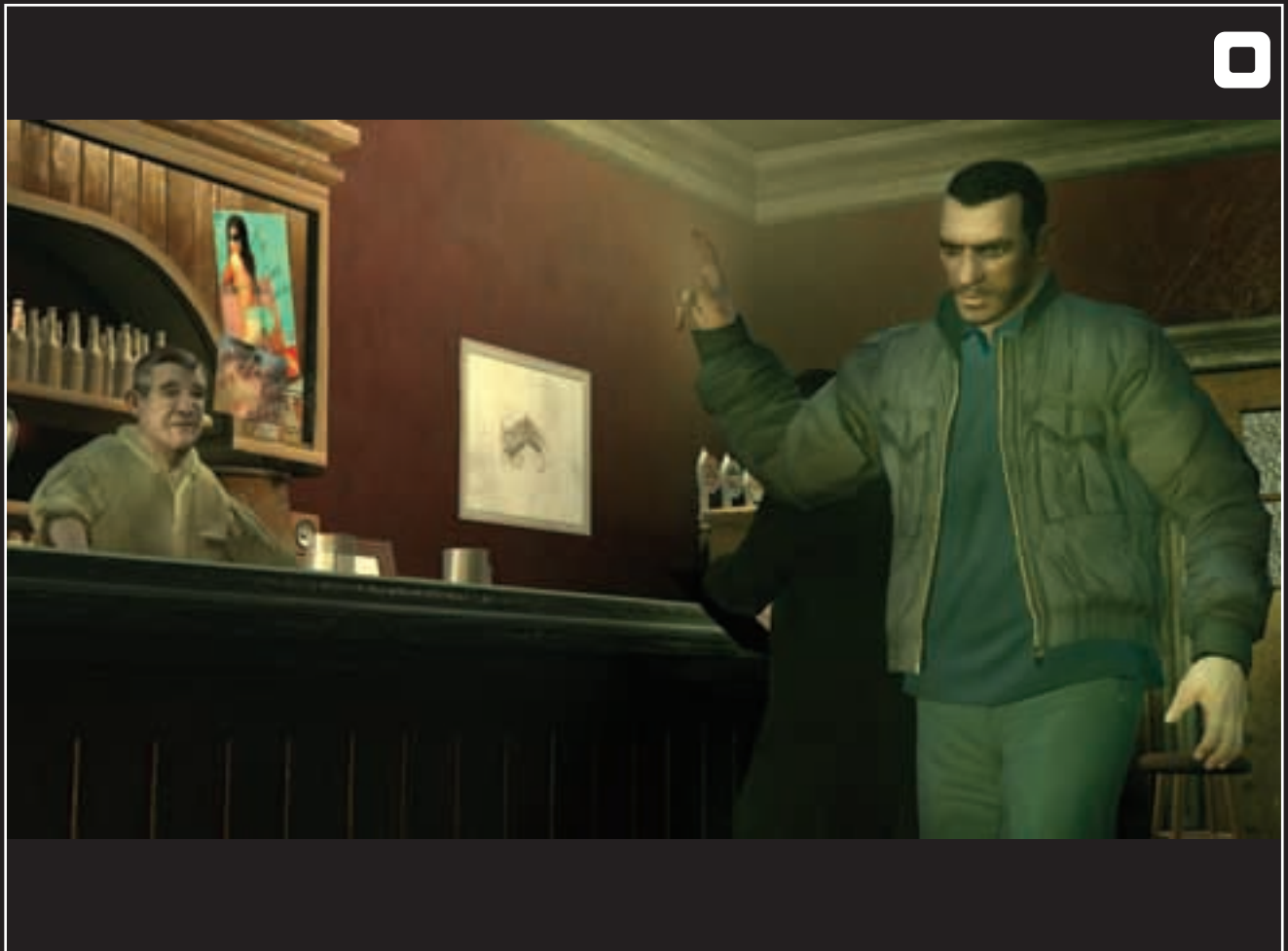
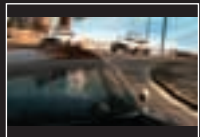
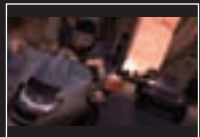
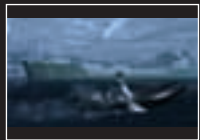
ЧЕГО ЖДЕМ?

Отлично срежиссированного и наполненного драйвом и перестрелками гангстерского боевика под знакомую музыку.



Grand Theft Auto IV

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА: С ФЕВРАЛЯ ПО АПРЕЛЬ 2008 ГОДА



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

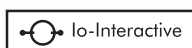


★★★★

ДВОЙНОЙ УДАР
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ HITMAN

KANE & LYNCH СМЕРТНИКИ™

WWW.KANEANDLYNCH.COM



РЕКЛАМА



© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead Men™ Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved.
© 2007 ЗАО «1С» Все права защищены.



ЧТО ЗНАЕМ?

Первая часть сериала про уличный футбол на приставках нового поколения вовсе не станет более реалистичной на вид – напротив, теперь игроки выглядят, словно герои мультфильмов!

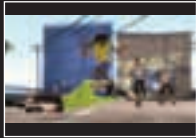
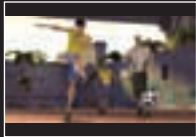
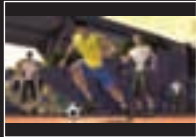
ЧЕГО ЖДЕМ?

Интересного и веселого аркадного футбола – в противовес «серьезной» основной линейке FIFA-игр.



FIFA Street 3

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



КОДЕКС ВОЙНЫ ВЫСШАЯ РАСА

ЭЛЬФЫ
ВСТУПАЮТ
В ИГРУ

- ◆ Сюжетная кампания из 18 миссий
- ◆ Улучшенный искусственный интеллект
- ◆ Доселе неизвестные герои – Лорд Сагиттель и волшебница Тильвен
- ◆ Новые уровни для одиночного и многопользовательского прохождения





ЧТО ЗНАЕМ?

Разработчики из Guerrilla Games работают рука об руку с голливудскими экспертами по спецэффектам и оружию, чтобы сделать Killzone 2 наиболее реалистичной и отобразить все, даже самые мельчайшие детали перестрелок.

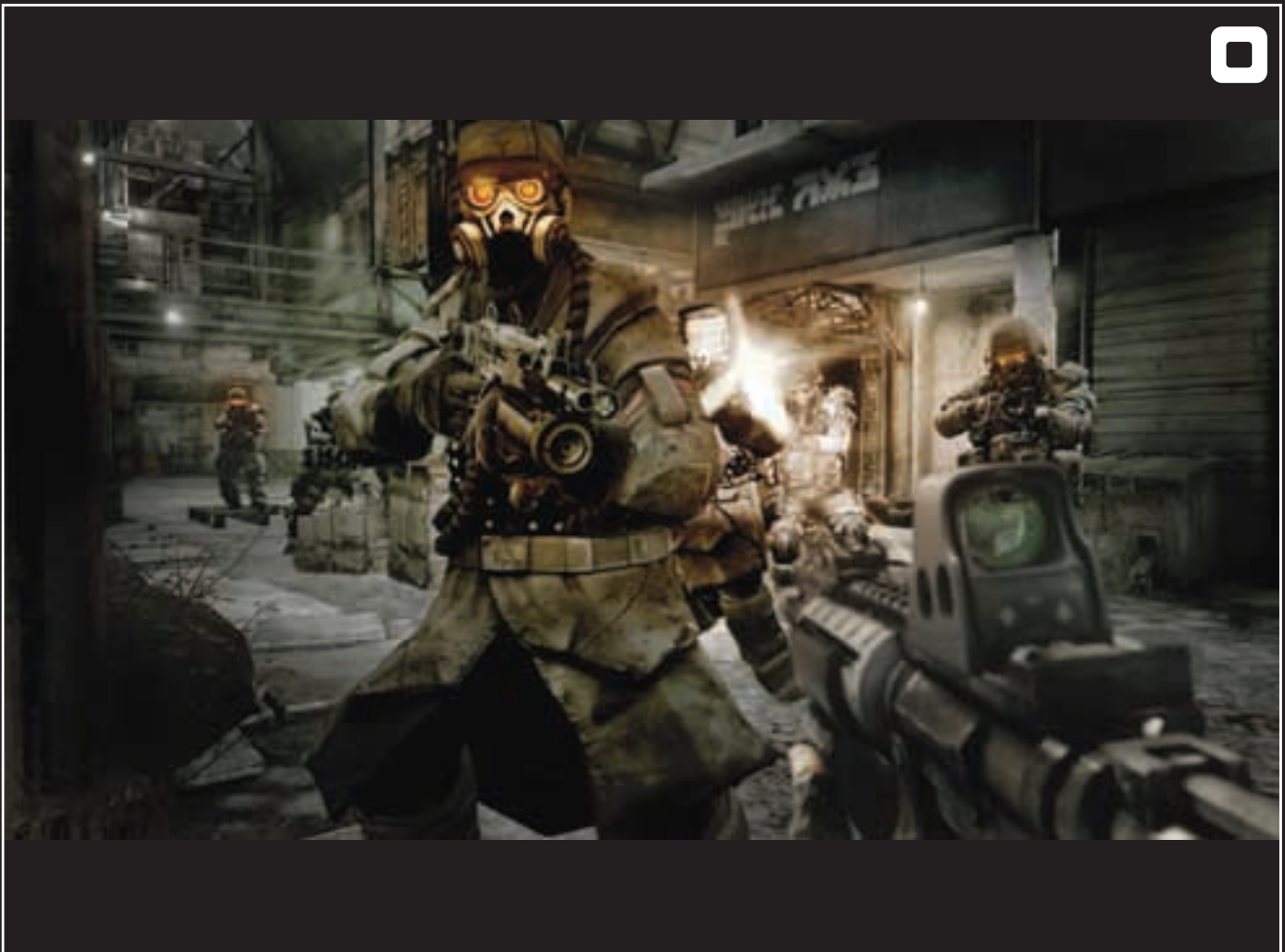
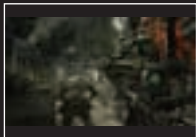
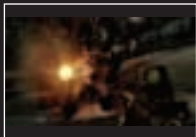
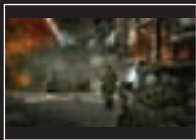
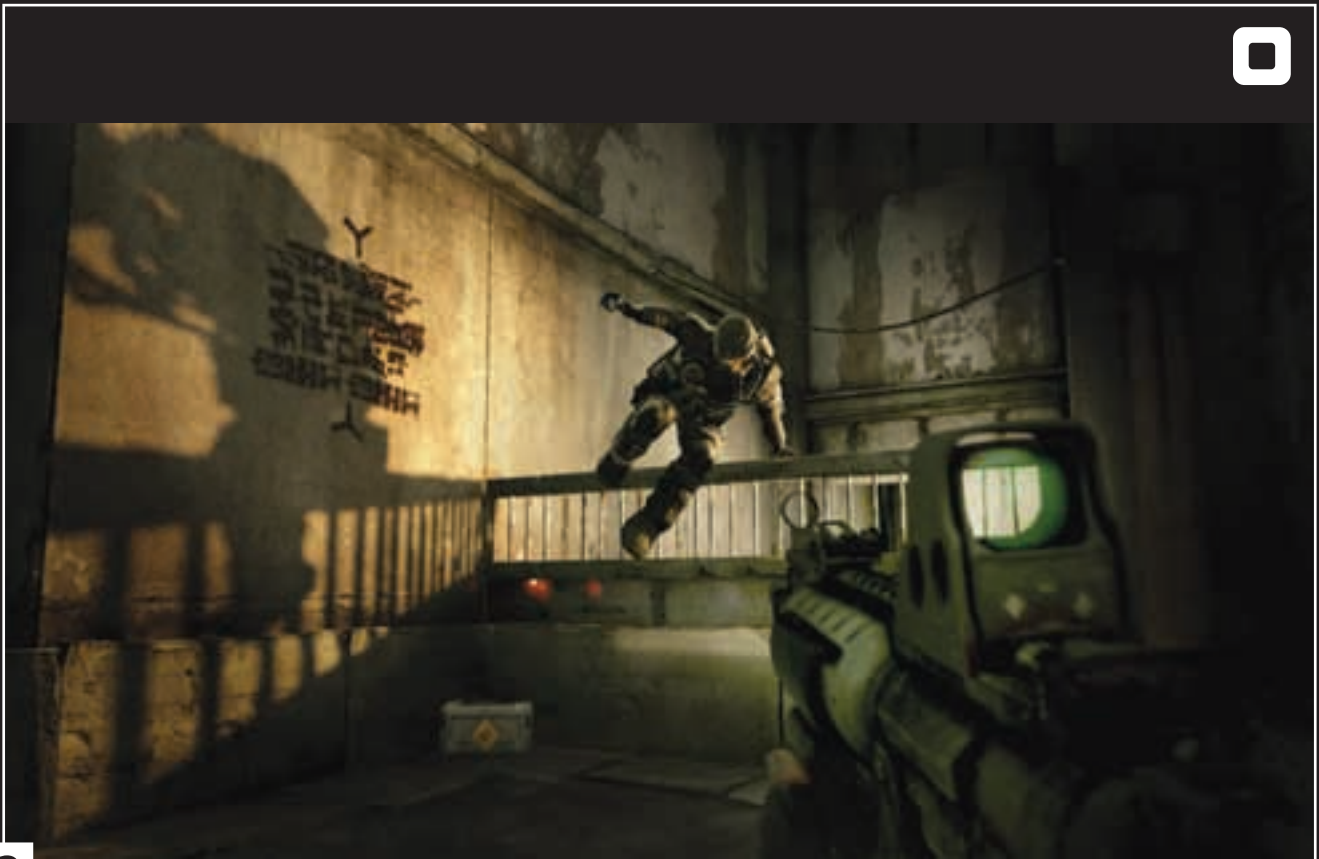
ЧЕГО ЖДЕМ?

Кинематографичного, динамичного, зрелищного шутера, который сможет оправдать все возложенные на него ожидания.



Killzone 2

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: БУДЕТ ОБЪЯВЛЕНО В 2008 ГОДУ



Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией KATAURI Interactive.
РЕКЛАМА

KATAURI
INTERACTIVE



ЧТО ЗНАЕМ?

Власть в Китае взяли злые милитаристы и с хову объявили войну России с Японией. Затем Китайская армия захватила остров в Японском море, а там – нефть. Понятное дело, США нефтяные державы на произвол судьбы не бросают – и вот уже, снося все и вся, американские солдаты спешат на помощь...

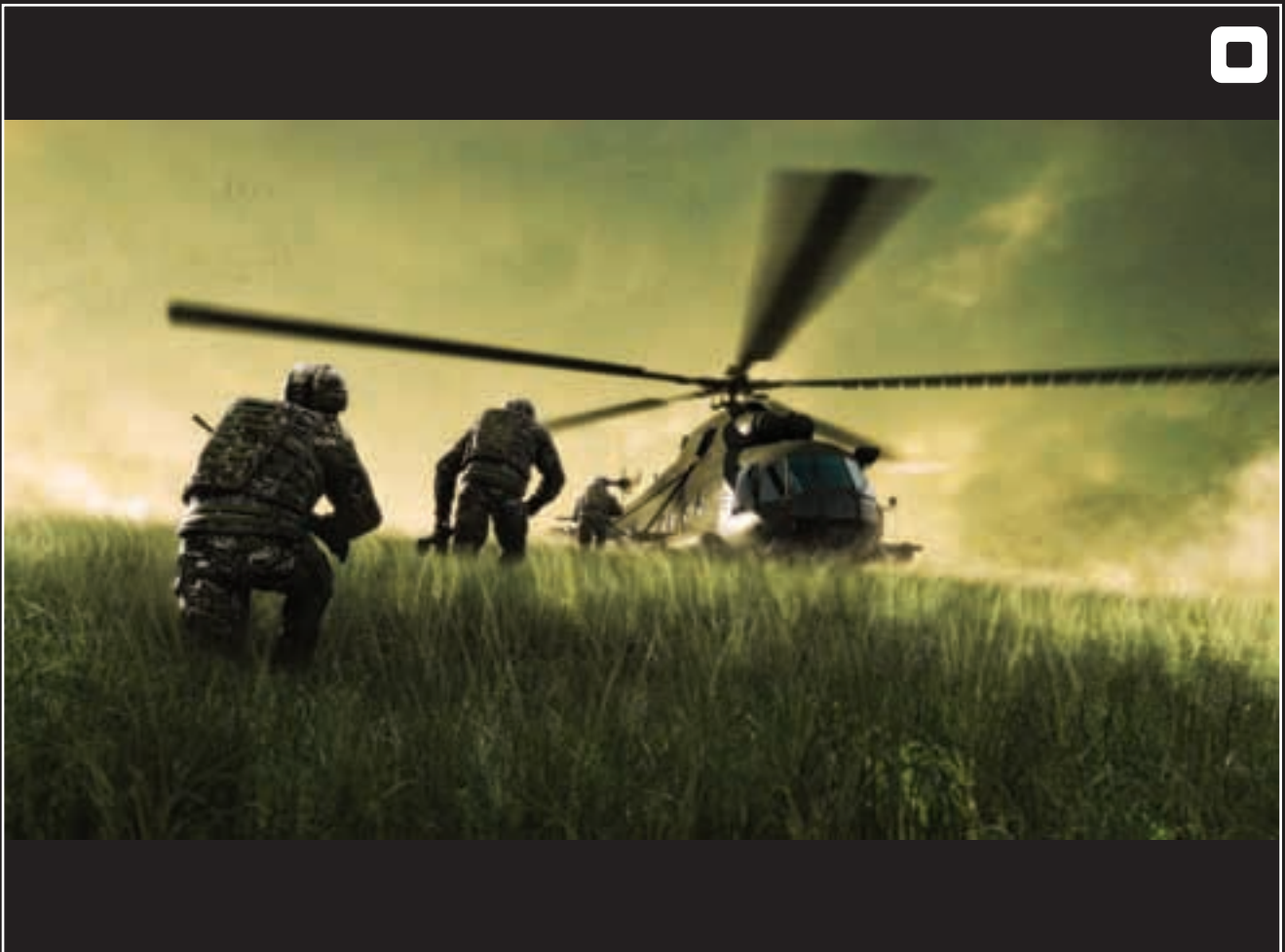
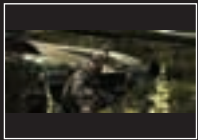
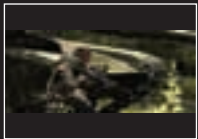
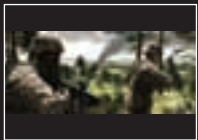
ЧЕГО ЖДЕМ?

Что в столь долгожданном сиквеле движок нового поколения Neop не подкачает, а мы увидим во всей красе по-настоящему большую, опасную войну, многолюдно не уступающую сражениям оригинальной игры.



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

ПЛАТФОРМЫ: РС, PS3, XBOX 360 | КОГДА: В 2008 ГОДУ





ПРАВДА

о девятой роте

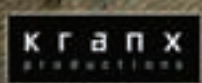
ИГРА ПО МАТЕРИАЛАМ РАССЛЕДОВАНИЯ
 СР. О/У ГОБИНА



*Кого мы в жизни помним:
 мать и отца, любимого учителя,
 друга, любимого писателя, любимую.
 На всю жизнь в моей памяти
 имена тридцати восьми моих братьев.
 Высота 3234.
 Гвардии старший сержант
 Владимир Вершин.*



РЕКОНСТРУКЦИЯ ПОДВИГА





ЧТО ЗНАЕМ?

Маститые игроделы, авторы, страшно сказать, самой Lineage, готовятся огарить изумленное человечество новым эпическим сказанием. Своими руками нам предстоит творить легенду о великом противостоянии ангелов и демонов, жестоких драконах и сугубах мира.

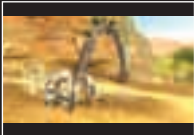
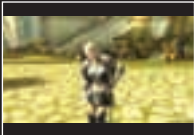
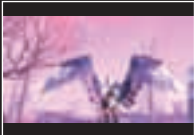
ЧЕГО ЖДЕМ?

Чуда генетики – гибрида PvE и PvP, именуемого... PvPvE! Ведь будет можно каждым чиком творить историю, и мобов-интеллектуалов семи пядей во лбу. Ну а поскольку в жизни всегда есть место прекрасному, также ждем титула «самой красивой MMORPG».



Aion: Tower of Eternity

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: В 2008 ГОДУ



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



DEATH TRACK

В О З Р О Ж Д Е Н И Е



© 2007 ЗАО 1С. Все права защищены. © 2007 SkyFallen. Все права защищены.
1С21344

SKY FALLEN

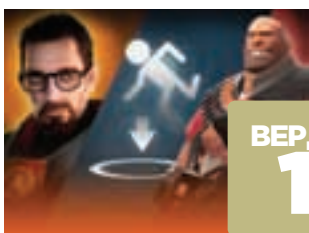
Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ В АШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

The Orange Box

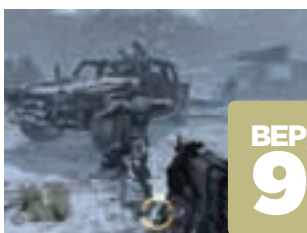


ВЕРДИКТ
10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PS3
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Valve

Crysis



ВЕРДИКТ
9.5

А вот и он: самый, пожалуй, раскрученный FPS этого года. Даже если ваша машина соответствует заоблачным системным требованиям, это не поможет: эта графика рассчитана на компьютеры завтрашнего дня. Смерть пришельцам!

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: PC
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Crytek

Call of Duty 4: Modern Warfare



ВЕРДИКТ
9.0

Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немурено и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн и оригинальный мультиплеер «с ролевыми элементами».

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, Playstation 3
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
2	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
4	Unreal Tournament III	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Роман Тарасенко	№23(248)
5	BioShock	PC, Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин	№18(243)
6	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
7	World in Conflict	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Олег Хажинский	№17(242)
8	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing.MMO.fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
9	Hellgate: London	PC	role-playing.action-RPG	Александр Каньгин	№01(250)
10	Enemy Territory: Quake Wars	PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин	№19(244)

ПРИСТАВКИ

The Orange Box

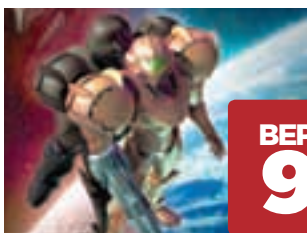


ВЕРДИКТ
10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Проще говоря, выбросьте из головы мысли о прочих шутерах. The Orange Box – лучшее, что сейчас есть на любой платформе.

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: Xbox 360, PS3, PC
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Valve

Metroid Prime 3: Corruption

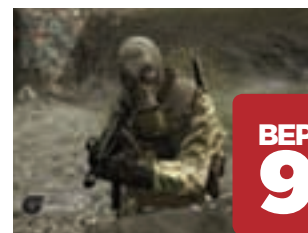


ВЕРДИКТ
9.5

Это событие! И не только для поклонников сериала – для Wii как игровой платформы. Впервые с запуска консоли появился эксклюзивный проект высочайшего класса, изначально готовившийся с учетом всех ее достоинств – и достоинства эти в полной мере продемонстрировавший.

- ▶ ПЛАТФОРМА: Wii
- ▶ ЖАНР: action-adventure.first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Retro Studios

Call of Duty 4: Modern Warfare



ВЕРДИКТ
9.0

Среди доброго десятка крутых шутеров, вышедших этой осенью, немурено и затеряться, однако ж продолжению прославленного сериала это вряд ли грозит: актуальная тематика, непрерывный экшн и оригинальный мультиплеер «с ролевыми элементами».

- ▶ ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, Playstation 3
- ▶ ЖАНР: shooter.first-person.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	The Orange Box	PS3, Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Денис Никишин	№21(246)
2	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	action-adventure.first-person	Сергей Цилорик, Евгений Закиров, Дана Леви	№19(244)
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
4	Halo 3	Xbox 360	shooter.first-person.sci-fi	Александр Устинов, Артем Шорохов	№21(246)
5	BioShock	Xbox 360, PC	shooter.first-person.sci-fi	Александр Каньгин, Red Cat	№18(243)
6	Super Paper Mario	Wii	action.platform/adventure	Артем Шорохов	№18(243)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	Stranglehold	PS3, Xbox 360, PC	shooter.third-person.modern	Александр Устинов, The Stig, Артем Шорохов	№19(244)
9	Folklore	PS3	action.role-playing.fantasy	Red Cat	№01(250)
10	Heavenly Sword	PS3	action.adventure/slasher	Александр Устинов, Денис Никишин	№19(244)

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®



Огромный модельный ряд
 внедорожников: Hummer,
 GMC, Chevrolet, Cadillac и др.



Настоящий оффроад по всему
 миру: от Крымских гор
 до песков Невады.



Сотни вариантов внешнего
 тюнинга, десятки деталей
 и запчастей.



Полный комплект джипера:
 лебедка, GPS, пониженная
 передача, блокировки.

Продолжение лучшего симулятора 2007 г.*

Все подробности на сайте www.4x4game.ru



* по версии KPI Awards 2007

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

Вера «chebura» Серпова
serpova@gameland.ru



СТАТУС:
Чебурашка-BBC

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Fable: The Lost Chapters

Оказывается, никто в редакции не читал «XIV ПРИНЦИП» Ивана Охлобыстина. А историчка-то вышла презабавная: жанр – фэнтези-биотроник, тема – обычный прогавец из мебельного магазина, спасающий мир Вархаммера. Демоны, высокоротные эльфы, благородные вампиры, наслаждающиеся Шекспиром скайвены... Когда веселье наскучит и захочется тишины, можно славно поваляться с книжкой на диване.

Саша Глаголев
glagol@gameland.ru



СТАТУС:
Подпольный правдоруб

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Крестики-нолики»

Любопытно: сколько еще америкосы со страху бугут гадить прямо на нас?! Посмотрел нынче фильм «Хитман». Питер, украинская тарбарщина на вывесках, управление ФСБ – как мегвытрезвитель в Новоложцево, спецназовцы в ушанках, лысый маэстро из балета со штрих-кодом на макушке, русская проститутка – любовница брата российского президента... И Audi, которая весь этот скулеж и проплатила. Всем миром переживаемся на BMW!

Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru



СТАТУС:
devil summoner

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
SMT Imagine, Dynasty Warriors: GUNDAM, Folklore

PS3 – прекрасный новогодний подарок самому себе. Мифы о том, что на третьей домашней консоли Sony не во что играть, развеются (или поменяются новыми) в первые же минуты знакомства с чудесной, блестящей, чуть теплой и совершенно бесшумной «хлебницей». Однако не стоит на рагостях отдавать PS2 младшему брату, ведь новая PS3 эмулятора лишена! Совсем. Захочешь вспомнить прошлое – и не получится.

Александр Каныгин
kanygin@gameland.ru



СТАТУС:
Умный дверной глазок

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2, Mass Effect

Глядя на торт с двумя лишним сотнями свечек, о многом хочется сказать. Во-первых, ввести пятьдесят – это действительно солидно. Это многолетний опыт, тысячи превью и рецензий. Это тонны писем читателей, которые грузовые вертолеты приносят в редакцию каждый день. Во-вторых, ввести пятьдесят язычков пламени – это потрясающе жарко. Ей-ей, поджаривайте поближе, на улице сегодня так холодно.

Олег Михайлович Хажинский
omx@gameland.ru



СТАТУС:
Человек-wiimote

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Guitar Hero III: Legends of Rock, Team Fortress 2

Жизнь превратилась в бесконечный тур: Москва, Санкт-Петербург, Волгоград; незнакомые квартиры, такси, новые клубы, улыбающиеся люди хлопают по плечу и предлагают выпить. Мониторы давят басами, на сцене снова мясо и сотни протянутых рук: все просят поставить «One» Metallica, но гуша просит «Sabotage». Организаторы ставки хочет что-то сказать, но я ввереня отпущаю кнопку «mute» – ведь если вы слышите жалобы, вы просто играете недостаточно громко.

Максим «Махх» Михеенко
maxx@gameland.ru



СТАТУС:
пангарийский пивовар

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2, Call of Duty 4, Penguin's Journey

Есть очень правильная мысль о том, что 80% всей работы делается лишь в последние 20% времени. И эта закономерность, что самое интересное, существует во всех аспектах нашей жизни – начиная с написания статьи и заканчивая валом настоящих хитов. Порой не успеваешь перевести дух. Как говорил герой Роберто Бенини в замечательном итальянском фильме La Vita e bella, «Жизнь прекрасна!».

Александр «Sohy-куп» Солярский
solyarskiy@gameland.ru

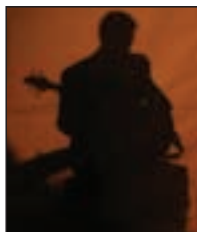


СТАТУС:
Всегда в ожидании

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
S.T.A.L.K.E.R. multiplayer, Tekken 5: Dark Ressurrection

Все началось отнюдь не с посиделок за консолью эпохи динозавров. Точкой невозвращения можно считать повальное помещение с более чем сотней мощных для того времени ПК и вывеской «Орки» у входа. В итоге, по улицам уже не хожу, а привычно стрейфлюсь, мой слух ласкает игровой сленг и я не перестаю увивляться тому, что меня окружает, казалось бы, повседневной жизни. Надеюсь, Гагарин и Мрак меня поггержат.

Юрий «Voron» Левановский
voron@gameland.ru



СТАТУС:
повелитель «Звезды Смерти»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mass Effect, Virtua Fighter 5, Forza Motorsport 2

Платный игровой контент скоро станет разорительным, ведь и машины с трассами для Forza, и новые вещицы для персонажей из VF хочется купить сразу же и незамедлительно! А ведь после последнего обновления да-шборда можно качать и еще много всяких полезностей... «Майкрософт» знает, как отбирать деньги у людей! Снова они отъели кусок отложенных на новую гитару денег, а ведь еще Новый год на носу, да и 250-й номер «СД» тоже стоит отметить. :)

Денис «SpaceMap» Никишин
spaceman@gameland.ru



СТАТУС:
директор всех ниндзей

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
DOA Xtreme 2

Раньше был абсолютно уверен: играть в шутеры на консоли – нечеловеческая пытка. Но вот пошли всякие «Биошки» да «Джеррики», уля которых компьютер апгрейтить было не с руки, а вот поиграть на большом экране, развалившись в кресле, оказалось самое то. И к управлению быстро привык, и со «Старфорсами» возиться не надо... А потом сел погонять Team Fortress 2 на компе и с ужасом обнаружил, что на мышке мне... неудобно! O__O

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
главный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Онблэйг»

Я очень-очень хочу посмотреть «Золотой компас», но не могу, потому что работы слишком много. В ближайšie дни мы сдаем номер, а сразу же после этого я улетаю в Лос-Анджелес по по-недельник. Может быть, там как раз в кино и с-кожу, конечно. Зависит от того, где отель будет. Да, если вы еще не в курсе, Филип Пулман – гений. Через сорок лет даже Ролинг забудут, а вот Пулмана будут помнить. А «Страну Игр» – не просто помнить, но и читать..

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
редактор?!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Kane & Lynch: Dead Men

У виндовской Kane & Lynch: Dead Men шизофрения еще запущеннее, чем у ее волосатого и очкастого героя. Игра гумает, что она для Xbox 360, и для запуска совместного режима требует белый геймпад с зеленым крестиком. А для игры по сети надо зарегистрироваться в службе Games for Windows – Live!, «недоступной в вашем регионе», ввести ключ, который к диску не прилагается. Да, в странное время я стал редактором PC-раздела...

Артем «CG» Шорохов
cg@gameland.ru

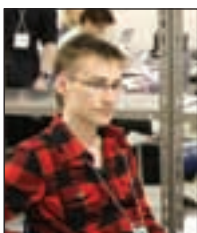


СТАТУС:
In cake we trust!

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Call of Duty 4: Modern Warfare, Portal, Blue Dragon, Folklore

На фотке, справа, вы видите ухо. Это ухо великого Виска Дейзи, который, по обыкновению, пришел на «Игро-Мире» в восторг, узнав, что мы с Наташей – редакторы «from that Russian magazine with that amazing cover for our Postal III game!». В общем, ухо не только знаменитое и даже в чем-то героическое, но и чрезвычайно приятное в общении. А сам Виск в картинку, к сожалению, не влез. Потому что там уже я – и попробуй тут целого меня огнем только ухом погнуть!

Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru



СТАТУС:
Бывший спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2

Новогодние перестановки в редакции начались с перехода Саши Трифонова в «PC игры». Я же меняю не только должность, но и род деятельности. Стрельевого номера я остаюсь в «Стране» только как автор и ведущий рубрики «Банзай!» и перехожу на работу в горячий дисковый отдел на должность автора и ведущего видеоспеццов, корреспондента и координатора (планов по захвату мира). Проще говоря, вы будете меньше меня читать и больше видеть. До встреч в эфире!

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Away

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Курминатор», «Чукча в большом городе»

Здесь я обычно пишу о том, как игры отражаются на нашей жизни, или, наоборот, обыденные явления находят воплощение в играх. Но сегодня у меня остался только один подходящий пример. О нем давно рассказывал знакомый геймер: играя как-то за персонажа с психическими способностями, повалился он лезть в головы NPC. Но чаще всего его там ждала фраза: «Мыслей нет». Как это ни печально, но таково и мое текущее состояние.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Зам. главного редактора

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Picoson
Eternal Sonata

Не перелопатив архив «СИ», я уже вряд ли вспомню, какую мою статью опубликовали в журнале самой-самой первой – то ли ретро-обзор Saga Frontier II, то ли ретро-специал о сериале Megami Tensei. Так же смутно я помню и первый отредактированный материал, хотя, казалось бы, прошел всего год. Зато я точно знаю – приятно предаваться ностальгии, но еще приятней жить настоящим: ведь игровая индустрия не стоит на месте!

Алик Вайнер
alik@gameland.ru

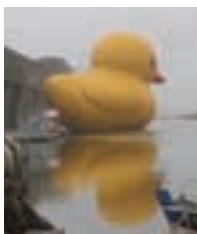


СТАТУС:
Арт-директор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
«Косынку» на телефоне

Сто двадцать восемь номеров журнала «Страна Игр» из тех двухсот пятидесяти, что увидели свет, оформлялись по моим руководством – приятно. Весть это получается большая часть истории этого замечательного журнала. В следующем году ваш ждет новый виток красочных преобразований и, надеюсь, вы будете ими довольны. А сейчас, если у вас осталось шампанское с новогодних торжеств, выпьем же за наш юбилей! Ура, ура, ура!

Сергей Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
путешественник

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Team Fortress 2, Final Fantasy XII: Revenant Wings

Не попал на съемки юбилейного фильма о «СИ» – уехал в свою первую командировку. В Лондон, на The Creative Assembly, на смотрины их нового творения о викинггах. Не успел вернуться – Eidos зовет туда же, на сей раз – глядеть на Conflict: Denied Ops. С этими поэмами и статьями-то готовить некогда! К слову, мой первый материал в «Стране Игр» был опубликован, ни много ни мало, четыре года назад.

Red Cat
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
Характер скверный, не женат

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Mass Effect, Fire Emblem: Radiant Dawn, Resistance: Fall of Man

Когда этот номер появится в продаже, все шампанское уже выпьют, подарки изпод елки умыкнет залетный Санта-Клаус, большая часть друзей перейдет в режим глубокой заумчивости по случаю хорошо проведенного праздника, а впереди, неумолимый, словно блондинка за рулем «Хаммера», маячит очередной геглайн. Определенно, долги выходные – это не только благо, но и суровая проверка на выносливость и прегустотительность.

Half-Life® 2: Episode Two



Team Fortress® 2



Portal™



The Orange Box®

› Пять игр. Один комплект.



PLAYSTATION 3



► Самое полное собрание Half Life 2, включая Episode 1 и Episode 2.



► Team Fortress 2: одна из самых ожидаемых коллективных игр года.

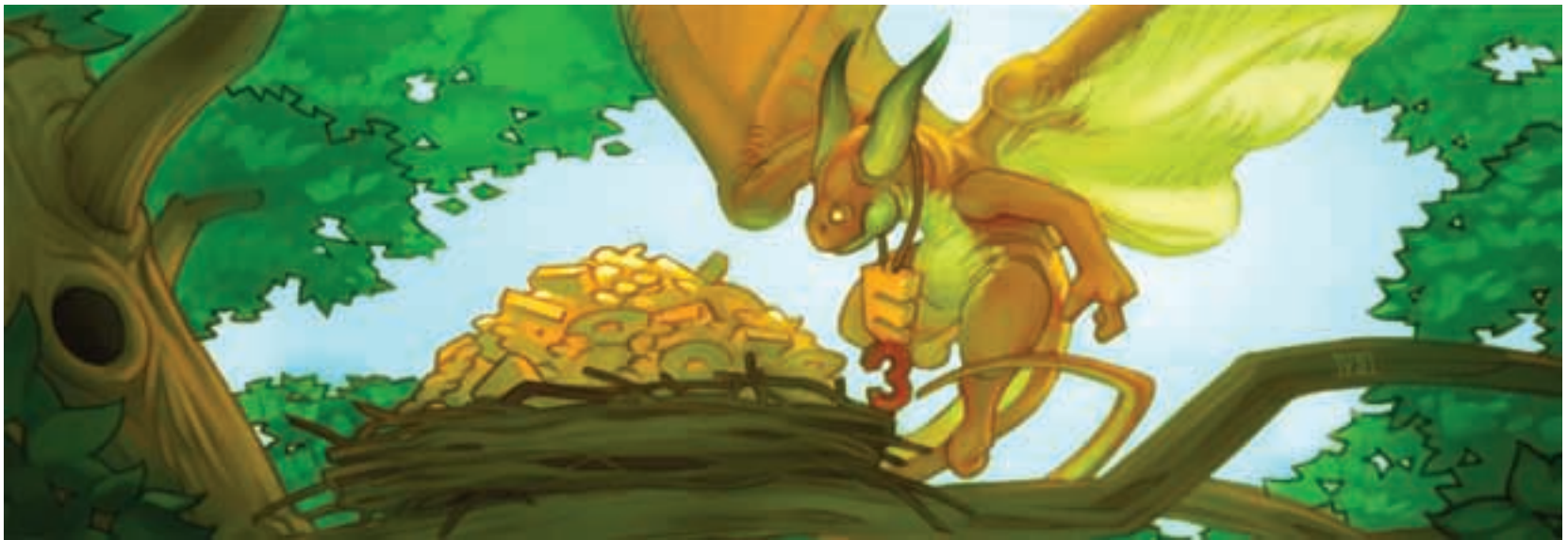


► Portal: Невероятный сплав головоломки, боевика и приключенческой игры.



УЖЕ В ПРОДАЖЕ

www.whatistheorangebox.com



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ЖИЗНЬ КАК ОНА ЕСТЬ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



МЫ НЕ РАЗ РАССКАЗЫВАЛИ ВАМ ОБ ОТДЕЛЬНЫХ АСПЕКТАХ ЖИЗНИ ИГРОВОГО ЖУРНАЛИСТА, НО СЕЙЧАС САМОЕ ВРЕМЯ ОСТАНОВИТЬСЯ ПОДРОБНЕЕ НА ТОМ, КАК УСТРОЕНА «СТРАНА ИГР».

Двести пятьдесят номеров и двенадцать лет на рынке – много это или мало? В России «СИ» – старейший из существующих игровых журналов, однако некоторые иностранные появились на свет раньше нас – в начале девяностых или даже середине восьмидесятых. По количеству номеров японский Famitsu Weekly обгоняет нас примерно в четыре раза. Однако даже по мировым меркам «Страна Игр» уникальна. Большинство западных печатных журналов посвящено какой-то одной платформе, либо всем приставкам сразу, но не PC. И даже в нашем английском «брате по разуму» – GamesTM от Imagine Publishing – игры для ПК появляются редко. Разве что хиты уровня World of Warcraft или Supreme Commander. Однако в России персональный компьютер – до сих пор самая популярная игровая платформа, и мы не можем этот факт игнорировать. Наконец, «Страна Игр» – чуть ли не единственный игровой журнал в мире, выходящий раз в две недели. Практически все остальные поступают в продажу ежемесячно, Famitsu Weekly – раз в семь дней. Многие игровые журналы создавались и функционируют как своеобразные «гиды попутателя» – крохотные тексты рецензий и вынесенная крупно оценка, минимум аналитической информации о жанрах, платформах и индустрии в целом. «СИ» делается иначе, и речь здесь не только о количестве знаков. Написать полтора килобайта хорошего текста на заданную тему для самой широкой аудитории – это одно. Написать пятнадцать для людей, которые рецензируемую игру сами, скорее всего, прошли, составили о ней определенное мнение и владеют всей необходимой фоновой информацией, – совершенно другое. Не секрет, что большинство читателей «Страны Игр» не руководствуется рецензиями при покупке. Обычно журнал со статьей попадает к таким людям в руки через 2-3 недели после выхода предмета обзора. Если игра им была нужна – они ее уже купили и прошли. И в этом случае они читают рецензию,

чтобы «сверить часы» с изданием. Если не собирались или не могут ее купить – тогда из любопытства. Мы прекрасно понимаем, что платформы, вроде GameCube, в России не были и не будут популярными. Однако это не мешало нам писать рецензии на игры, поступившие у нас в стране в продажу в количестве двадцати штук (не считая, конечно, серый импорт). Дело в том, что многим из вас хочется знать об индустрии все, и чтение нашей статьи в какой-то мере заменяет личное знакомство с игрой. Именно поэтому, стоило нам только задержать рецензию, скажем, на 1080: Avalanche, как к нам в редакцию сразу приходили гневные письма – дескать, мы ненавидим Nintendo и специально игнорируем хитовые игры для ее приставок. Типичный читатель «СИ» несколько лет назад – владелец PC с установленным эмулятором PS one, только планирующий приобрести PlayStation 2 и при этом прекрасно знающий, какие проекты выходят на Xbox и GameCube. Впрочем, немалая часть наших постоянных поклонников играет на всех платформах сразу, а кто-то воспринимает журнал именно как руководство при покупке новых дисков (да, можно использовать его и так). Вы очень разные, и мы стараемся помочь вам всем.

Кто делает «Страну Игр»? Простой ответ – энтузиасты своего дела. Нельзя сказать, что это журнал «геймеров для геймеров», хотя бы потому, что каждым делом – от уборки мусора на улице до полетов в космос – должны заниматься специалисты. Но мы все действительно любим игры, и самое простое тому доказательство – то, что мы до сих пор работаем в «СИ». Редакторский коллектив журнала не раз менялся – люди уходили и приходили. И практически каждый наш бывший сотрудник на жизнь не жалуется. Кто-то занимает серьезные посты в IT-компаниях, другие основали собственный бизнес, большая часть ныне работает в отечественной игровой индустрии и получает очень неплохие деньги. Сотрудник одного из российских издательств как-то пошутил – дескать, если человек с честью выдержал двухнедельный цикл сдачи «СИ», то его можно брать в штат на любую должность – справится. Однако мы – наша нынешняя команда – из журнала уходит не собираемся, что бы нам ни посулили. Потому что только в «СИ» мы имеем прямой доступ ко всем новинкам и событиям игровой индустрии. И это нам пока очень нравится. Внимательные читатели наверняка сразу заметят, что как раз в этом номере

состав редакции изменился. На смену Александру Трифонову пришел хорошо знакомый вам Илья Ченцов, после чего в журнале «РС ИГРЫ» (который также выпускается нашим издательством) появился новый главный редактор. Это уже стало своего рода традицией – предыдущий главный редактор «РС ИГР», Алексей Ларичкин, тоже долгое время работал в «Стране Игр» и тоже отвечал за РС-раздел. Приятно, что именно наш журнал является кузницей кадров и воспитывает отличных специалистов, которые могут справиться с любыми, даже самыми сложными задачами. Конечно, можно считать смешной и ненастоящей «игровую журналистику». Но пока существуют десятки и сотни тысяч геймеров, покупающих профильную прессу и умеющих отличать интересные и правильные статьи от скучных и пестрящих фактическими ошибками, нам и нашим коллегам поневоле приходится развиваться самим и менять наши издания к лучшему. «Страна Игр», напомню, делает это на протяжении двенадцати лет (день рождения – в январе) и двухсот пятидесяти номеров. Практически столько же (с поправкой на ветер) времени, сколько потребовалось обезьяне, чтобы превратиться в человека.



СУДЬБА ДВУХ МИРОВ В ТВОИХ РУКАХ!

РЕКЛАМА



Золотой Компас

ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА



В роли бесстрашной бунтарки Лиры и ее друзей вам предстоит совершить волшебное путешествие по параллельному миру, в котором закованные в броню белые медведи правят собственным королевством, а человеческая душа выглядит как забавное живое существо - леймон. Путь к спасению двух миров укажет вам Золотой компас...



12+

www.pegi.info

смотрите в кинотеатрах с 6 декабря

www.goldencompassgame.com

SEGA

www.sega-europe.com

XBOX 360



PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

Wii

PC

MOBILE

© SEGA, SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of the SEGA corporation. ©2007 New Line Productions, Inc. The Golden Compass™ and all related characters, places, names and other indicia are trademarks of New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. Developed by Shiny Entertainment, a Division of Foundation 9 Entertainment. The Shiny Entertainment name and logo are trademarks of Foundation 9 Entertainment. "X", "PLAYSTATION", "PSP", "WII" and "LIVE" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies. NINTENDO DS, Wii and the Wii logo are trademarks of NINTENDO. All rights reserved.

NEW LINE CINEMA
A Time Warner Company





Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

WWW.PIXELJOINT.COM

НИ ОДНА ИЗ ИГР НА ЭТИХ КАРТИНКАХ НЕ СУЩЕСТВУЕТ. ВСЕ СКРИНШОТЫ НАРИСОВАНЫ ПОСЕТИТЕЛЯМИ САЙТА WWW.PIXELJOINT.COM, НА КОТОРЫЙ СТЕКАЮТСЯ ВСЕ ТЕ, КТО ЗАНИМАЕТСЯ ПИКСЕЛЪАРТОМ – И НАЧИНАЮЩИЕ, И ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЕ PIXEL PUSHER'Ы.



Люк Седжман в реальной жизни и sedgemonkey – его альтер-эго на Pixel Joint.

Много говорилось о смерти двумерной пиксельной графики, особенно когда на вершине была самая первая PlayStation. Но потом вдруг безумно популярными стали мобильные телефоны, а на них – игры с простой двухцветной пиксельной графикой. Потом появился GBA, пристанище игрушек, находившихся в анабиозе с 16-битных времен, а в играх для мобильных телефонов появился цвет. В 2003 вышла N-Gage и, со своими полигональными Tomb Raider и Pandemonium, она как будто угрожала ренессансу двумерной графики. К счастью, N-Gage быстро провалилась. Зато не провалилась PSP. Nintendo, разрабатывая DS, не стала делать акцент на трехмерной графике, и у 2D появился новый шанс, за который можно ухватиться. Надолго ли? DS не вечна и через пару лет наверняка сойдет с арены. Неужели дни двумерной пиксельной графики сочтены... снова?

Правильный ответ: это не имеет значения. Чтобы появлялись новые картинки, не обязательно, чтобы кто-то за них платил. Конечно, получать за любимое дело наличные приятно, и это является дополнительным стимулом для того, чтобы рисовать лучше, но энтузиасты будут толкать пиксели до тех пор, пока им это будет интересно.

И у этих энтузиастов в Сети есть свой дом, который, кстати, имеет лишь самое отдаленное отношение к демосцене, с которой некоммерческий пиксельарт связывался прежде. PixelJoint.com – интернет-сообщество, настоящий центр пиксельной активности Сети, и как ладно оно устроено! Вы регистрируетесь и можете выкладывать свои рисунки сразу же. Ваша работа будет видна всем в общей очереди, ее можно будет комментировать и выставлять ей оценки. Но чтобы она попала в галерею сайта (куда переходят около 90% всех рисунков), а не отправилась на доработку, нужно,

чтобы за ее включение проголосовали другие пользователи или дал добро модератор. С этим не возникнет никаких проблем, если работа будет: 1) именно пиксельартом, то есть рисунком, в котором каждый пиксель был поставлен вручную, без применения эффектов, таких, например, как размывка границ; 2) именно вашей работой, то есть рисунком, который вы сделали сами от начала до конца; 3) тщательно и аккуратно выполнена, а фон не режет глаз (например, чистый белый фон недопустим, если он никак не связан с рисунком).

P-раз – и вас уже начинают комментировать, вы начинаете отвечать, обижаться на критику, добавлять работы в «favouirites», набирать очки за все это и принимать участие в еженедельных челленджах – конкурсах, в которых нужно нарисовать картинку на заданную тему (типичный для PJ пример: «персонаж файтинга с головой в форме овоща») или по определенным правилам. По их итогам проводится голосование и распределяются награды в виде знаков на странице вашего профиля.

В результате соревнование стимулирует вас рисовать лучше, каждый приходит со своими идеями, учится рисовать в стиле снесовских JRPG, на Pixel Joint возрождаются давно вышедшие из употребления графические форматы CGA и Amstrad CPC. Со своими очками, системой повышения уровней и их темами (полицейские звания, даны карате, стадии психоза). Pixel Joint похож на MMORPG. «Главная цель – мотивировать людей улучшать свои навыки пиксельарта так, чтобы это не было похоже на работу», – Люк Седжман (Luke Sedgeman) или sedgemonkey, основатель Pixel Joint, рассказывает нашему журналу о том, какая идея стоит за его сайтом. Pixel Joint начал работу в 2004 году, когда Люк всерьез занялся пиксельной графикой. «Я был фанатом сайтов, вроде Pixelation, deviantART и GFXArtist, но счи-

тал, что ни у одного из них нет хорошей галереи пиксельарта. Я сделал галерею для моего портфолио и сообразил, что она могла бы работать с тем же успехом и для поступлений извне. Она выросла от нескольких пользователей до нескольких тысяч за пару лет».

«Pixel Joint на 100% сосредоточен на пиксельарте, так что мы, конечно, более специфический сайт, чем deviantART или GFXArtist. Мы немного более критичны к работам, которые проходят через него, а это может сильно задевать чувства. Иногда приходится принимать непростые решения».

Pixel Joint находится на той стадии, когда он, будучи вполне людным местом, не так благодушен, как deviantART (BTW, thank for the add ^_^), но и не настолько груб, как иные отечественные сообщества. Хотя с течением времени трафик Pixel Joint только растет, похоже, что расцвет ресурса происходит именно сейчас, когда энтузиазм публики ощущим, еще не все открытия сделаны, и каждый пиксельартист приносит что-то новое. А что насчет самого сайта, что sedgemonkey хотел бы в нем улучшить? «Есть куча маленьких поправок, которые нужно сделать, и дизайн Pixel Joint в целом начинает устаревать. Понижение цветности (color reduction), oekaki и демосцена становятся источниками великолепных работ, и иногда я думаю, что мы вредим тем, что у нас нет для этого отдельной секции на Pixel Joint. А первым делом я хочу заострить внимание на художниках, постепенно повышающих свой уровень».

Четкое определение пиксельарта, отсекающее некоторые работы, пока что тяготит PJ, но даже несмотря на это, ресурс получил признание. Седжман резюмирует: «Pixel Joint превзошел все мои ожидания. Каждый новый день приносит больше отличного пиксельарта и больше энтузиастов пиксельной графики, с которыми можно этим поделиться».



В КАЖДОМ DVD СПЕЦИАЛЬНОГО ИЗДАНИЯ ТАТУИРОВКА КИЛЛЕРА!
ПОКУПАЙТЕ С 27 ДЕКАБРЯ.



ХИТМЭН

НАСТОЯЩИЙ ПРОФЕССИОНАЛ
НАСТОЯЩИЙ DVD



ХИТМЭН © 2007 Двадцатый Век Фокс, © 2007 Двадцатый Век Фокс СНГ



 Алик Вайнер

 Олеся Дмитриева

 Вера Серпова

 Артем Шорохов

 Гоша Бабаян

ТАИНСТВЕННЫЙ КОРАБЛЬ-ПРИЗРАК БОРОЗДИТ МОРСКИЕ ПРОСТОРЫ. ОН РЫЩЕТ ПО ВСЕМУ СВЕТУ В ПОИСКАХ ЛУЧШИХ ИГР. КОМАНДА РАБОТАЕТ ДНЕМ И НОЧЬЮ. РАЗ В ДВЕ НЕДЕЛИ ОНА ЗАСЫПАЕТ.



Deadline №250

 **Илья** Ченцов

 **Константин** Говорун

 **Наташа** Огинцова





Константин Говорун

Должность: главный редактор
В журнале: шесть лет

Стрелка на часах –
Грань между жизнью и смертью.
Типография ждет.





Алик Вайнер

Должность: арт-директор
В журнале: семь лет



Олеся Дмитриева

Должность: гизайнер
В журнале: один год

Лак на обложке.
Остатки роскоши
С ногтей гизайнера.



 **Илья Ченцов**

Должность: старший редактор раздела PC-игр
В журнале: четыре года


Материалы готовы.
Гигабайты летят в офис.
Сервер в дауне.





 **Вера Серпова**

Должность: редактор раздела PC-игр
В журнале: один год

 Авторы сладко спят,
Текст выслав поздней ночью.
Нельзя помиловать.

 **Гоша Бабаян**

Должность: выпускающий редактор
В журнале: два года

Статья не готова?
Ей нет места в плане.
Рекламы много.





 **Наташа Огинцова**

Должность: зам. главного редактора
В журнале: шесть лет



Письма читателей:
Жалобы, просьбы, грёзы.
Вскрываем гушу.

 **Арте́м Шорохов**

Должность: редактор раздела видеоигр
В журнале: шесть лет

Номер в печати,
Мозг смакует перерыв.
Закрyto метро.





MARGARET
Секретарь, Финансы,
Head Assistant of Management



MONTY
CEO, CFO, COO, CDO,
Vice Director of Montyland (DNL)

КАКОЙ ГОРОД ПОСТРОИШЬ ТЫ?

Построй город своей мечты - вместе с величественными зданиями и мрачными трущобами, зелеными парками и индустриальными зонами у твоего мегаполиса родится и собственный характер.

В продаже - в ноябре 2007 года
www.electronicarts.ru
www.simcity.com



© 2007 Electronic Arts Inc. EA, the EA logo and SimCity are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/ support_russia@ea.com тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

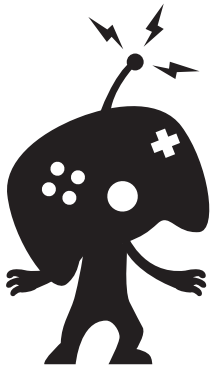
Звонок с телефона МТС Бесплатный, звонок с телефона оператора сотовой связи, а также международные/зарубежные звонки оплачиваются по соответствующим тарифам.



Любимые ИГРЫ редакции

«СИ»

Обсуждая кандидатов в «лучшие игры года», мы каждый раз спорим до хрипоты: кому отдать пальму первенства, кого упомянуть, а кого и вовсе вычеркнуть из списка, чтобы дать дорогу более достойным претендентам. Но в то же время у каждого из нас есть свой список «самых замечательных и потрясающих», который составлялся годами и в котором могут оказаться как громкие хиты, так и те разработки, которые не добились широкого признания. О них мы и расскажем вам сегодня: о наших самых любимых играх.



Константин Говорун

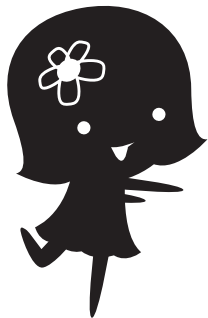
Первые игры: Barbarian 2, Prince of Persia, Golden Axe
Любимые игры: Sonic the Hedgehog, Mortal Kombat, Duke Nukem 3D, Zone of the Enders: 2nd Runner
Платформы: все, кроме первой Xbox



Я довольно всеядное существо – могу играть во все что угодно, кроме футбольных симуляторов. Более тонкие индивидуальные пристрастия у меня формировались в основном случайно. Однажды в начале 90-х мне попала в руки книжка с рецензиями для Mega Drive, где на первых страницах описывались существующие жанры. Мне запало в душу описание RPG – тогда я и представить себе не мог, что существуют игры, где во главу угла ставятся персонажи и сюжет. Казалось, что формат «человечек идет вперед, убивает врагов и собирает призы» – единственный возможный. С большим трудом я добыл картридж с Phantasy Star 2. К моему огромному сожалению, в нем не работал сейв – вернее, он пропал через сорок минут! Мне пришлось купить новую батарейку, а заодно и попросить друга переписать в картридже пару схем, чтобы все пришло в норму. Именно тогда я понял, что у меня появилась первая любимая игра.

Многие знают, что мне нравятся работы японских геймдизайнеров, прежде всего – консольные RPG. Но, в отличие от друзей, я с тех самых пор всегда предпочитал RPG «сеговской школы». Phantasy Star, Lunar и Grandia, а не Final Fantasy или Dragon Quest. С одной стороны, их разработчики всегда чутко следуют новейшим веяниям – красивая графика, удобное управление, озвучка диалогов, отсутствие случайных стычек. С другой – сохраняют верность традициям жанра и не идут на рискованные опыты. Долой бои в реальном времени и нелинейность! Grandia II показала, как можно сохранить все преимущества нормальных пошаговых сражений и сделать сражения по-настоящему красивыми. Мне не нужно десять концовок, если из-за этого страдает основная сюжетная линия. Меня бесит, когда разработчики предлагают выбрать пять персонажей из десяти и прокачивать только их. Я хочу включить игру, пройти ее от начала и до конца на одном дыхании, наслаждаясь каждым моментом, а не заниматься менеджментом персонала и подсчитывать цифры в окошке статистики. Собственно, у меня дома лежат сейчас европейская Grandia II (прошел два раза) и подарочное издание японской (прошел один раз, чтобы послушать альтернативную озвучку диалогов).

Еще со времен первой Civilization главная моя страсть на PC – стратегии. Этот тот самый жанр, благодаря которому персональный компьютер никогда не умрет как игровая платформа. Причем чем хардкорнее стратегия – тем лучше. Последняя моя любовь – проекты от Paradox и пошаговая РВЕМ-стратегия Galaxy Plus. Но их геймплей, как ни крути, все равно сводится к тому, что я получил еще в начале 90-х годов прошлого века в Civilization. Тогда я ходил на курсы по программированию; кто-то из соучеников принес дискетку с игрой и заставил меня в ней разобраться. Как и в случае с Phantasy Star, она стала настоящим откровением. Небывалая свобода действий плюс полный контроль над ситуацией – ровно то, что нужно молодому человеку с математическим образованием и тайными мечтами о захвате мира. Здесь есть империя, у которой нужно контролировать экономику, следить за настроениями населения, наращивать военный потенциал, вести дипломатические игры с соседями и потихоньку откусывать у них территорию и ресурсы. Никакого сюжета и персонажей – течение игры целиком и полностью определяет геймер. Это полная противоположность сюжетно-ориентированным играм, вроде Grandia II или Metal Gear Solid 2, и это прекрасно.



Наталья Огинцова

Первые игры: «Тетрис», Quest for Glory, Betrayal at Krondor, Might & Magic IV
Любимые игры: Devil May Cry 3, Vagrant Story, Phoenix Wright: Ace Attorney
Платформы: никакой экзотики – PC, Dreamcast, PS one, PS2 и все современные платформы (в том числе портативные).

Собравшись написать о любимых играх, я мысленно перебрала в голове список: не забыть упомянуть Vagrant Story, вспомнить Persona 2: Eternal Punishment, Guilty Gear X, Breath of Fire IV, сериал Fire Emblem, Devil May Cry... Когда среди самых-самых оказываются те названия, что будоражили умы и пять, и семь лет назад, – это вовсе не признак того, что раньше разработчики были ретивее и изобретательней, а в хитах для Dreamcast или PS one недостатки нельзя было отыскать и с увеличительным стеклом. Старые RPG или файтинги любить ничуть не проще, чем современные: технологии успели скакнуть вперед, и время особенно немилосердно обошлось с трехмерными моделями, которые теперь кажутся необтесанными чурбанами на фоне потомков. Да что там: запустив не так давно первую Devil May Cry для PS2, я неожиданно для себя поняла: оригинальный Данте уступает по проворству своей помолодевшей версии из DMC 3! И нужно вновь заучивать цепочки ударов, иначе рассчитывать время, делать скидку на эту его неповоротливость. А в Eternal Punishment прокачка героев была едва ли не вторым главным (после правильного подбора Персон) правилом выживания, и если сложить все часы, проведенные за набиванием уровней в Sumaru City, наверняка наберется пара дней, которые так пригодились бы сейчас – подготовить статью, а то и две. Некоторые недостатки кочуют из одного выпуска сериала в другой; некоторые заменяются новыми, а то и вовсе (какое счастье!) исчезают. Но в любимых оказываются даже не те игры, где их меньше всего, а те, которые успели первыми «зацепить» – угадали, чем привлечь. Если кому-то нравится, к примеру, решать всевозможные задачки на знание механики в Incredible Machine, то меня привлекает вызов в принципе – так я прошла текстовый квест по мотивам приключений Шерлока Холмса еще и потому, что для прохождения также требовалось решить своеобразную загадку – вычислить, какие слова-команды сработают в каждой новой ситуации. И одновременно та же Incredible Machine – ребус за ребусом, ничего лишнего – быстро надоедает. Хочется рваться вперед не только, чтобы порадоваться собственной сообразительности, а потому что иначе не сложатся воедино кусочки головоломки – преступление останется нераскрытым, дворцовые интриги – неразгаданными, а главные злодеи – на свободе. Хотя, казалось бы, в тех же файтингах сюжета – в лучшем случае на предысторию во всевозможных faq'ах и энциклопедиях, и куцые диалоги в духе «Живым не уйдешь!» – «А вот и уйду!». Да и Space Channel 5, прямо скажем, не «Война и мир». Чего скрывать, хитрые японские разработчики «ловят» меня (да и не только меня) на персонажей. У любого человека отыщутся те типажи героев, которые ему нравятся больше остальных: кого-то привлечет деятельная и жизнерадостная Майя Аmano, кого-то – прохиндей Баофу; кому-то симпатична Аска Кадзама, а кому-то – Нина Вильямс. А как быть с теми играми, где обожаемых архетипов нет? Чем убедительней поданы истории участников драмы и чем меньше разработчики пытаются подменить историей геймплей, тем лучше запоминаются даже те, кто сперва казались лишь ненужными статистами (скажем, Гильденстерну из Vagrant Story искренне не терпится надавать по шее). И все-таки расписывать, за что любишь ту или иную игру, – занятие неблагодарное, ведь при желании можно подобрать такие примеры, которые соответствовали всем упомянутым условиям и при этом не впечатлили или быстро забылись. Куда проще принять на веру, что любовь просто складывается из множества мелочей, порой даже незначительных, важных лишь в сумме, чем пытаться вывести некую универсальную «формулу любви».





Илья Ченцов

Первые игры: «А ну-тко, посади корабль на луну», Space Commanders, Captain Comic
Любимые игры: Quazatron, «Супербратья Ульяновы», LocoRoco
Платформы: «Дельта-С» (ZX Spectrum), PC, Cybiko, PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS

Началось это в восьмидесятые годы прошлого века. Мой папа тогда работал в ОАСУПе (как же это... в отделе автоматизации систем управления предприятием?) одного приборостроительного завода. И вот однажды он привёл меня на работу «поиграть». На монструозной машине (Интернет подсказывает, что это была ЕС-1033) была запущена «русская народная забава», которая предлагала в пошаговом режиме задавать параметры (вектор тяги?) заходящего на посадку летающего объекта. Дважды провалив прилунение, я надолго потерял интерес к космосимуляторам.

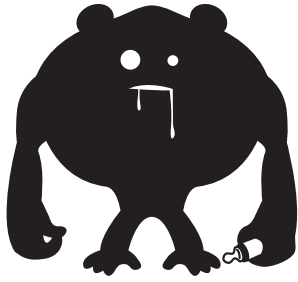
Две другие игры, работавшие на модном IBM-совместимом, привлекли меня гораздо больше. Обе тоже были на космическую тематику. Space Commanders – цветастые инопланетяне сверху, мой корабль снизу, щиты-зонтики посередине – была, по сути, клоном Space Invaders, как были клоном Super Mario Bros. приключения капитана Комика. Тогда я этого не знал, да это было и неважно. Главное, я понял: хочу делать такие же игры.

Перемотаем лет пятнадцать – физматшколу, институт и параллельно «Спектрум», зеленоглазый IBM XT с мониторчиком в ладонь и что-то уже более мощное, даже тянущее Windows 98. За спиной – десятки брошенных проектов, геймдизайн одной непопулярной игры для Cybiko и культовый в узких кругах текстовый квест. И тут, внезапно, призрак капитана Комика нашептал мне, что хороший Марио получится... из Ленина. Щёлк! Вскоре был готов довольно глючный платформенный движок, и вождь мирового пролетариата во всей своей шестнадцатипиксельной красе забегал по экрану, собирая крестьян для отправки в счастливое будущее и жестоко давя злобных «кулаков». Простенькая «прыгалка» постепенно начала прорастать сюжетными и игровыми завихрениями. Название Super Ulyanov Brothers* надо было оправдывать – так в игру попал террорист Саша Ульянов. Его сюжетная ветка начиналась с покушения на царя. Знаменитый броневик превратился в меха-трансформер, а царь, Распутин и доктор Боткин стали боссами. Каждому достались тематические владения. Боткину – клиника, полная психов и роботов-санитаров (Боткин-Ботник-Роботник, смекаете?). Распутин в новой версии предстал гибридом лавкрафтовского чудища и лича из мультика «Анастасия», и грозил наводнить Санкт-Петербург полчищами зомби. А с судьбой Николая II была связана одна из сюжетных развилок. К тому же ему единственному во всей игре достался синтезированный на «Спектруме» голос. В эпизодических ролях засветились также Призрак Коммунизма и знаменитые питерские сфинксы.

«Фишки» появлялись до самого последнего момента. К сожалению, кое-что пришлось и вырезать. Ушли интерактивные интро-уровни, где Ленину требовалось прыгать по текстам подсказок, – очень уж часто герой застревал между буковок. Их сменили развороты нарисованной Мариной Петрашко книги – Марина вообще очень помогла с окончательным оформлением. Принял участие и когда-то познакомивший меня с играми папа – мелодия «Серенький козлик», играющая при гибели героя, звучит именно в его исполнении.

Год спустя проект был готов. Релиз обошёлся без тихого помешательства, и тираж не смели в один день. Собственно, и не было никакого тиража, а был файл, выложенный на сайте. Однако сам факт завершения был уже немаловажен, а результат получился именно таким, как я его себе представлял, и даже лучше. Сами знаете, как приятно чувствовать удовлетворение от выполненной работы. Правда, журналисты ощущают его несколько чаще, чем разработчики игр. Но у кого работа интереснее, я даже не знаю.

* Архив с игрой вы можете найти на дисковом приложении к журналу в разделе «Бонусы».



Артем «сg» Шорохов

Первые игры: Хопix, «Ралли», «Клад»
Любимые игры: Qix-клоны с Хопix во главе, Battle City, Bubba'n'Stix, Kula World...
Платформы: все актуальные (включая первый Xbox) и множество ретро



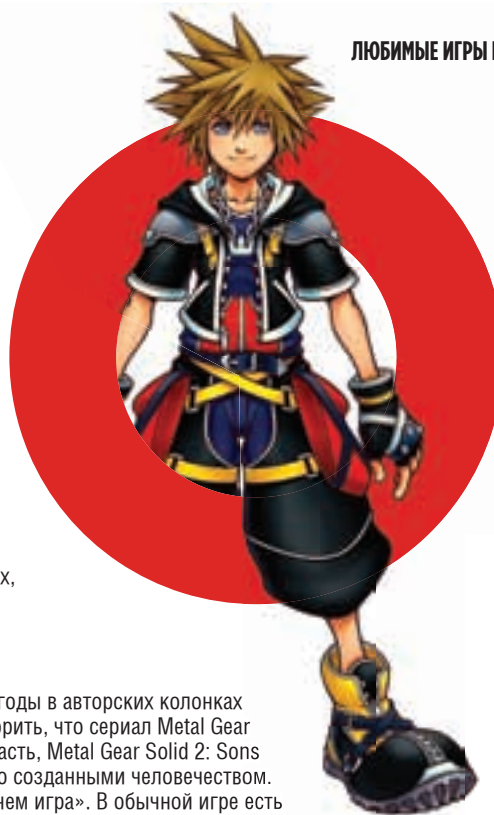
Как ни крути, а каждая необходимость назвать «любимую игру» приводит меня в замешательство. У любого зануды найдутся сотни ответов и миллион поправок. Не говоря уж, что со временем вкусы меняются (вместе с их носителем), а светлая память – она остается. В общем, договорились: многоточие в означенной графе стоит не зря, оно – символ бесконечности списка, во главу которого вынесены, пожалуй, даже не столько сами игры, сколько «чертежи» и «наброски» той группы интерактивных развлечений, к которым благоволит моя душа. Но вот какая из них – самая-самая?

Давным-давно, в середине-конце восьмидесятых, когда я, детсадовец, и в школу-то еще только собирался, облетел наши дворы слух, что по вечерам в «компьютерном классе» можно занедорого поиграть. Что это такое – «поиграть в компьютер», помню, было совершенно непонятно: не в карты, вроде, не в казаков-разбойников, и не в лото... Но, конечно, заинтересовался. За горстку медяков посидел десять минут перед новехоньким и почти что инопланетным БК-0010 (1985), взявшим на себя нелегкое бремя проводника по запредельным виртуальным мирам. Смешно? А вот тогда ничуть не было. Безвестную «Ралли» немногочисленный детский мозг воспринимал настоящим кибертренажером экстремального вождения. Совковая копия Lode Runner (1983) «Клад» казалась главным приключением жизни. Куда до них было простенькой портативке «Электроника ИМ-02. Ну, погоди!», выпущенной в СССР в 1986 году. Но главное – именно в том самом полуподпольном «классе» я встретил Хопix. Не «Тетрис», нет – Хопix. Будучи, как я теперь уже знаю, одним из многочисленных клонов дремучей (1981) аркадной Qix, эта игра навек пленила идеей, незамутненным первородным геймплеем, которому даже примитивная графика тех лет была ненужной обузой и барским излишеством. Только рамка, только Ты и только Они. И даже сегодня, спустя двадцать лет, запуская какую-нибудь Sanis Canem Edit и находя в списке мини-игр Ее величество Qix-Хопix, не просто умиляюсь – играю запоем, сразу же провозгласив рисование любимым уроком Джимми. Наверное, с тех пор эта доминанта чистого геймплея, который хорош сам по себе и не нуждается ни в каких украшениях, так навсегда и поселилась во вкусах и игровых предпочтениях товарища сg. «Змейка», Arkanoid, Kula World, Vib Ribbon, Pac-Pix, Mercury, Katamari, Portal и чертова прорва прочих концептуально безупречных игр – вот одна из бездн за словом «любимые». И уж если стройную, но простейшую в сути своей идею кому-то удастся дотащить до реализации шумной и громкой, вывести за рамки «логической аркады для сумасшедших», снабдить сюжетом и персонажами, не сорвавшись в клонирование расхожих заготовок, тогда рождаются миры поистине завораживающие. Вроде Bubba'n'Stix или Super Paper Mario. Другое дело – Battle City. Ну, скажите, кто не играл в детстве в «Танчики»? Вы помните это благословенное время – когда даже самые дешевые китайские клоны NES продавались с двумя геймпадами в коробке, часто – с намертво вмонтированными в корпус шнурами? Тогда в Россию на смену жутко персональным ZX и AT хлынула первая и главная волна «игр на два джойстика». Имя им было легион, и тот, кто не доходил с напарником-танчиком до последнего уровня, не швырял отважного бурундучка Дэйла из мультика в лицо последнему боссу, не «занимал» у приятеля жизнь волшебной комбинацией «вверх + start», сорвавшись с обрыва в Contra... Тот, пожалуй, ничего не знает о том, что скрывается за этими буквами: со-ор. Авторы Battle City знали об этом все! 9 сентября 85-го – я твердо в это верю! – произошла самая незаметная революция в мире видеоигр. 22 с небольшим года назад Namco подарила миру не просто веселую игру. Не просто веселую кооперативную игру. И даже не просто веселую кооперативную игру с большими тактическими задатками и редактором уровней, до небес взвинтившим количество излучаемых ею часов удовольствия. Namco подарила мне игру, в которую мои любимые родители с большим удовольствием и подолгу играли ДАЖЕ БЕЗ МЕНЯ! Пусть нескромно и чересчур лично, но, пожалуй, за одно лишь это я с полным правом могу, наконец, выбрать свою «самую-самую».

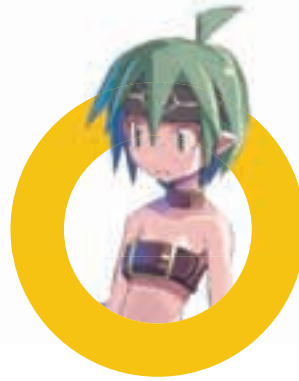
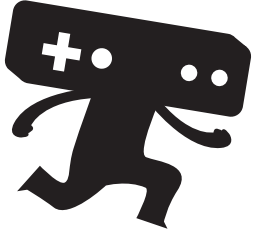


Игорь Сонин

Первые игры: Chase H.Q., Fantastic Dizzy
Любимые игры: Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty, Metal Gear Solid: The Twin Snakes, Metal Gear Solid 3: The Snake Eater
Платформы: ZX Spectrum, NES, SNES, GameCube, Sega Mega Drive, PS one, PS2, PS3, Xbox, Xbox 360, PC



Мне сложно сказать что-то новое о любимых играх: в былые годы в авторских колонках я извел на эту тему десятки страниц. Вряд ли кто-то будет спорить, что сериал Metal Gear Solid – один из лучших в истории нашей отрасли. Но вторая часть, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty возвышается над всеми прочими играми, когда-либо созданными человечеством. Это не просто «больше чем игра». Это больше, чем «больше чем игра». В обычной игре есть геймплей. В «больше чем игре» есть геймплей и либо мощный сюжет, либо претензия на философскую заумь (или даже сама заумь). В Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty найдется вдоволь и первого, и второго, и третьего, и – сверх того – невидимый, но осязаемый гений Кодзимы. Вы не можете ткнуть в него пальцем, как в шейдеры четвертого поколения или цитаты из Ницше. Но он присутствует с вами всю игру и ярче всего проявляется в потрясающей концовке. Там Кодзима опровергает всё, что мы знали об играх. Там, сначала, ломается геймплей: вам подсовывают «ошибки в матрице» и фальшивые экраны Game Over. Потом с ног на голову переворачивается сюжет, а следом за ним вместе рушатся возведенные ранее стены философской зауми. Ты просто не понимаешь, что происходит. Экран телевизора показывает тебе что-то совершенно особенное. Это уже не игра, ведь в ней не определены правила геймплея, и уже не фильм, ведь ты все-таки управляешь главным героем. Это первая ласточка из мира новых интерактивных искусств, с которыми нам еще предстоит соприкоснуться. Вся остальная игра – лишь затяжная подводка к блестящему финалу. При этом и геймплей, и сюжет, и заумь – в Metal Gear Solid 2 все это есть, и есть на первоклассном уровне. Но эта игра не постеснялась в финале выбросить к черту все свои достоинства, переродиться и предстать в совершенно ином обличье. Скажу честно: как и многие другие игроки, с первого раза я не понял, что происходит. Со второго тоже. С третьего я догадался, что что-то не так. С четвертого увидел, что именно. И только с пятого я начал осознавать, насколько глубокие идеи заложены в Sons of Liberty под видом остросюжетного шпионского боевика. Sons of Liberty среди видеоигр – как «Евангелион» среди аниме: сколько ни смотри, постоянно будешь замечать новые, пропущенные раньше, но важные мелочи. За последние годы я пришел к новому пониманию жизненных ценностей, и каково же было мое удивление, когда позже я обнаружил, что, оказывается, и об этом тоже Кодзима сказал устами Снейка Солида в самом конце MGS2. Я не знаю, что тут можно добавить. Видимо, мы созданы друг для друга. Ни одна игра даже близко к MGS2 не подходит. MGS1 – отличный боевик с напряженным сюжетом и потрясающими видеороликами (в The Twin Snakes), но при всем том это всего лишь игра. MGS3 обладает очень грамотным, увлекательнейшим и подробнейшим геймплем, невероятной графикой и неплохими заставками, но провалилась где-то на уровне сюжета: отряд советских ниндзя и скоморох Волгин не сравнятся с Ликвидом, Рейвеном, Снайпер Вульф и Грей Фоксом, не говоря уж о Райдене, Вампе, Эмме, Снейке и Отаконе. Пятиминутку любви к Metal Gear Solid закончу кратким перечислением прочих игр, которые годятся в подметки к MGS2. Из последних это, пожалуй, LocoRoco (за саундтрек и веселье), Kingdom Hearts II (за разнообразие и простоту), Portal (за сюжет и озвучку), Virtua Fighter 5 (за графику и глубину).



Сергей «TD» Цилюрик

Первые игры: Wolfenstein 3D, Bomberman, Duck Hunt, Ice Climbers, Contra
Любимые игры: Final Fantasy VII, Final Fantasy Tactics, Metroid Prime, Suikoden III, Valkyrie Profile 2: Silmeria, Deus Ex, Shadow of the Colossus, Elite Beat Agents, Portal
Платформы: NES, Mega Drive 2, PlayStation, GameCube, PlayStation 2, Nintendo DS, PlayStation Portable, Wii, Xbox 360.

Да, я люблю JRPG. Люблю линейность, люблю зрелищность, люблю сильный сюжет и проработанных героев. В этом плане после уникальной Suikoden III несколько лет царил такое безрыбье, что уж было и вовсе разочаровался в жанре; к счастью, появились отличная Final Fantasy XII и совершенно божественная Valkyrie Profile: Silmeria. И вот уже целый год снова тишина. Выходящие JRPG – проходные, в лучшем случае с неплохим геймплеем, но неизбежно шаблонные. Исключение – сериал Shin Megami Tensei с его ответвлениями, однако он для меня чрезмерно хардкорен. Нет, сложность меня не пугает, но когда в игре слишком многое определяет случай, а не мои решения, я такую игру вряд ли полюблю. Да и бесконечные подземелья с постоянной прокачкой мне не по нраву. Уповаю на Final Fantasy XIII, хотя она выйдет еще очень не скоро.

В целом считаю, что игры – на то и игры, чтобы в них можно было играть. Поэтому совершенно не питаю теплых чувств по отношению к Xenogears, где сюжет бесподобен, но геймплей ужасен. И наоборот – Final Fantasy XII с минимумом сюжета мной была встречена на «ура». Благодаря как раз геймплею. Он, к слову, в JRPG очень редко бывает действительно хорошим, зато с TRPG обычно все наоборот. В них приятно играть, даже если сюжет не на высоте (а хорошие сюжеты, прямо говоря, всегда в дефиците). Мои любимчики – Final Fantasy Tactics, Disgaea, сериал Fire Emblem – представляют три совершенно разных подхода к развитию юнитов и их участию в боях, но все при этом на удивление хороши. В фаворитах, впрочем, как раз FFT – не только моя первая TRPG (да и японская RPG вообще), но и по-прежнему самая глубокая из всех, что мне доводилось видеть. Ее, равно как и Final Fantasy VII, готов проходить и в двадцатый раз, и уверен, что число это будет расти. Потому что, в отличие от большинства новинок, эти игры – не стареют.

Вообще в последнее время практически забросил JRPG. Среди шутеров любимчики появляются редко – но в этом году BioShock и Portal смогли удивить, и не раз. Особенно Portal, со всей своей лаконичностью и... трогательностью. И правда, к чему многочасовые разглагольствования героев ролевых игр, когда Companion Cube вызывает не меньше эмоций, нежели драматично гибнущий друг очередного спасителя мира?

Особняком от шутеров стоят авантюристы Metroid Prime и PRG-шная Deus Ex. В первой – красивый мир и отличный геймплей, во второй – сюжет, с легкостью затыкающий за пояс большинство японских потуг удивить игроков, и колоссальное разнообразие в геймплее. И продолжения обеих игр тоже порадовали, хоть и не столь сильно, как первые выпуски.

При нелюбви к Ico (скучно) очень проникся эстетикой мира Shadow of the Colossus. Изъездил его вдоль и поперек, несмотря на пустоту. Ко Отани, автор саундтрека к SotC, занимает пятую строчку в списке моих самых часто слушаемых исполнителей.

Наконец, очень ценю игры, в которые можно играть в компании, за одним экраном. Когда кооперативное прохождение не принуждает использовать онлайн. Когда можно делиться идеями и впечатлениями с сидящим в полуметре товарищем. Кооператив может спасти даже такие унылые шутеры, как Halo 3 и Kane & Lynch; чего уж говорить о веселье, получаемом от Earth Defense Force 2017! Не менее интересны и хорошие игры на большую компанию: за сериалами Worms, Mario Party и WarioWare был проведен не один десяток часов. И всякому онлайнному мультиплееру предпочту веселые посиделки с друзьями. **СИ**



ВИДЕОИГРЫ

В КОНТЕКСТЕ МИРОВОЙ ИСТОРИИ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Вся история современного человечества была, по сути, подготовкой к появлению видеоигр. Так, созданные древними ассирийцами статуи крылатых быков-шеду предвосхищали технологии имитации объемных предметов и их движения с помощью плоских проекций. Фигура быка состояла из двух, как бы сейчас сказали, «спрайтов» – вида спереди, изображавшего быка стоящим, и вида сбоку, где бык выглядел идущим. Существуют также указания на то, что вавилонские зиккураты были, по сути, исполинскими игровыми консолями. В специальное углубление в стене зиккурата вставлялся набор глиняных табличек, задающих расстановку ловушек и препятствий. Затем в лабиринте рассыпали золотые монеты, после чего впускали раба и четырёх «призраков» – специально обученных воинов, начинавших на него охоту. Находящийся на возвышении вельможа командовал движением раба, стараясь, чтобы тот собрал все монеты и не попался «призракам». Существовали также наборы табличек для рабского футбола и гладиаторских боёв. Задумайтесь – если бы не было древней истории, никогда бы не возникли такие хиты, как Sid Meier's Civilization, Age of Empires и God of War. Вторая мировая война, унеся миллионы жизней, подготовила почву для десятков шутеров. Средневековье вдохновило Толкиена, идеи Толкиена помогли Гэри Гигаксу создать систему Dungeons & Dragons, которая, в свою очередь, породила практически весь современный жанр компьютерных ролевых игр. Однако по-настоящему развитие видеоигровой индустрии началось только во второй половине двадцатого века.



США

В 1966 году человечество стояло на грани исчерпания игровых ресурсов планеты. Дни и ночи горели марсианские печи, выпускающая оловянных солдатиков; для изготовления деревянных лошадок вырубались вековые леса; развитие рынка пластмассовых игрушек заставило США обратить внимание на нефтяные запасы Ближнего Востока. Именно тогда американскому военному инженеру Ральфу Базру пришла в голову идея подключить к электронно-лучевой трубке две самолётных рукоятки управления (так называемые «джойстики»). С помощью этих «джойстиков» Ральф и его ассистент смогли управлять двумя точками на экране. Так началось развитие игровой индустрии и упадок военной авиации США. Чтобы скрыть тот печальный факт, что из-за нехватки джойстиков в стране практически прекратился выпуск самолётов, американцам пришлось распускать слухи о так называемых «истребителях-невидимках».

Тем временем друзья Ральфа ради шутки назвали одну из точек «мальчиком», а другую «девочкой». Так зародилась индустрия эротических видеоигр – самых древних на планете.

Со временем разработчики научились складывать из точек буквы. Однако развитию текстовых игр помешало то обстоятельство, что игроки не умели складывать из букв слова. Поэтому уже в 1980 году компания On-Line Systems (ныне Sierra), выпустив игру Mystery House, практически закрыла эру текстовых приключений и начала эпоху приключений графических. Пионером в развитии домашних консолей и игровых автоматов стала компания Atari. Начав с одного автомата Pong, уже к 1982 году Atari производила картриджи в таком количестве, что ими можно было заполнить огромный карьер в пустыне Нью-Мексико. Что и было сделано. В середине девяностых годов XX века неизвестным разработчиком было совершено очень важное открытие: персонажи, сыгранные плохими актёрами, гораздо больше похожи на людей, чем персонажи, нарисованные плохими художниками. Кроме того, видеоролики несли другую очень важную функцию – занимали место на широко распространенных тогда компакт-дисках (CD-ROM). Немудрено, что компания Sony, принимавшая живейшее участие в разработке стандарта Red Book, используемого для записи CD-ROM, без проблем смогла занять лидирующее место среди производителей электронных развлечений – ведь только в штаб-квартире Sony стоял пишущий CD-привод.

Затмить по популярности игры с живым видео смогли только шутеры с видом от первого лица. Вначале разработчики из компании id Software тоже хотели снять видео, но из актёров у них под рукой оказалась только бензопила Eager Beaver. Выбор главной роли предопределил фабулу творения, позже названного Doom, и развитие американской игровой индустрии на ближайшие 15 лет.



Нолан Бушнелл, основатель компании Atari, создатель Pong.



Бензопила Eager Beaver, главная героиня сериала Doom.

«Важнейшая задача цивилизации – научить человека мыслить».

(Томас Алва Эдисон)

«Согласен!»

(Сиг Мейер)

Уилл Райт (Will Wright)

У знаменитого дизайнера Уилла Райта все его знаковые игры получились случайно. Однажды он работал в редакторе вертолётного симулятора и вдруг понял, что создавать игрушечный городок ему интереснее, чем летать по нему на вертолете. Так появилась SimCity. Потом Райт работал над игрой, в которой нужно было заниматься дизайном домов. Чтобы проверить, насколько качественным получился дом, Райт придумал впускать в него «комиссию» виртуальных человечков. Вскоре Райт осознал, что наблюдать за человечками ему интереснее, чем строить домики. Так появилась The Sims.

Спустя несколько лет Райт кушал суп, и ему попала какая-то странная муха... Так рождалась идея игры Spore.



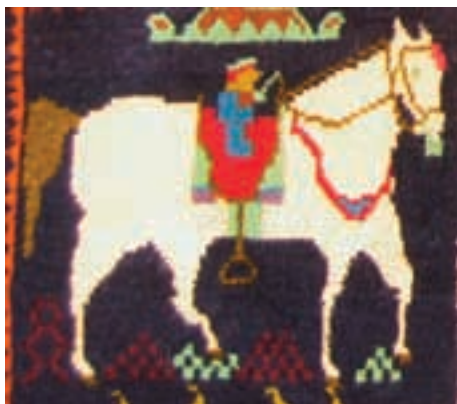
Роберта Вильямс (справа) – создатель первой игры в жанре Graphic Adventure.

Япония



Когда консоль Wii еще называлась Revolution, ее пульт получил неуклюжее прозвище «гевмоте». Болезненные ощущения, возникающие при продолжительном пользовании пультом, остряки окрестили «ревмотизмом».

«То, что радует сердце:
Прекрасное изображение женщины на свитке в сопровождении многих искусно написанных слов».
(Сэй Сенагон, первая игровая пиарщица)



Версия Super Mario, выпущенная Nintendo для ворсовых ковров в 1990 году, – единственная, в которой Марио ездил на лошади.

В 1945 году, после просмотра фильма «Кинг-Конг», министерство обороны Японии всерьёз озаботилось защитой страны от огромных американских горилл и динозавров. Однако ни Кинг-Конг, ни Годзилла на Японию так и не напали, а в стране в восьмидесятые годы XX века случился кризис перепроизводства гигантских роботов. Бесполезные боевые машины заняли всё свободное пространство на довольно маленьких Японских островах, так что простым гражданам приходилось ютиться в картонных коробках, буквально на головах друг у друга. К счастью, изобретателю Гунпею Йокою пришла идея переработать железных воинов на игровые консоли. Так появились приставки Famicom (1983) и Super Famicom (1990). Благодаря военным технологиям эти развлекательные системы оказались очень надёжными и продолжали работать даже после того, как разозлённые игроки бросали их об стену. Это позволяло разработчикам особо не заботиться о качестве игр – требовалось лишь обеспечить прочность носителя. Единственным недостатком игровых картриджей Famicom была необходимость постоянно дуть в них, чтобы они заработали. Это происходило потому, что картриджи производились по конверсии из губных гармонок. Несколько тонн этих музыкальных инструментов в Японию по ошибке прислали из Германии во время Второй мировой войны вместо нескольких сотен авиабомб. Из-за этого Японии пришлось использовать камикадзе вместо обычных бомбардировщиков и проиграть войну. Узнав о том, что в поражении Страны восходящего солнца косвенно виноваты комплектующие к консолям, семейством Famicom заинтересовался даже бывший враг Японии, США. В Америке приставки получили названия Nintendo Entertainment System (NES) и Super NES (SNES) соответственно. Именно американцы установили, что NES выдерживает 8 ударов бейсбольной битой, а SNES – целых 16. Отсюда пошла традиция делить приставки на восьми- и шестнадцатититные. Американские версии консолей от Nintendo комплектовались пси-передатчиком, внушавшим покупателям идеи о превосходстве японской расы. Неудивительно, что уже в начале девяностых годов молодёжь США полюбила аниме и начала пользоваться словами-паразитами «кавай», «бака» и «гомен насай». В общем, всё шло хорошо, пока в дело не пошли лазерные глаза роботов, на базе которых была создана приставка Virtual Boy (1995). Многие покупатели этого стереоскопического устройства быстро лишились зрения. К счастью, один из пользователей догадался, что в жидкокристаллические глаза можно не смотреть, а тыкать гвоздиком. Так появилась Nintendo DS (2004). Постепенно совершенствуя гвоздик, дизайнеры Nintendo создали вначале пластиковый стилус, потом удлинённый пластиковый стилус (им была оборудована модификация DS Lite), а потом утолщённый стилус с гироскопом и инфракрасным сенсором. Играть им на Nintendo DS оказалось уже совершенно невозможно, так что для этого странного контроллера была создана приставка с не менее странным названием Wii. По легенде, оно возникло, когда один из продюсеров Nintendo набрал DS на русской клавиатуре, не переключив кодировку, а потом попытался протранскрибировать эти две буквы в латиницу. К середине 2008 года набор движений, которые можно было совершать с помощью контроллера Wii, был полностью исчерпан, и консоль погрузилась в пучину забвения.



Марио (слева) и Луиджи (справа), создатели Шигеру Миямото (в центре).

В начале XXI века Соник впал в ежину старость и стушевался за спинами своих более молодых грузей и родственников.



Японские игры

Одна из первых игр для NES, Donkey Kong, была создана под влиянием уже упомянутого фильма о Кинг-Конге. Игра в общем повторяла фабулу фильма, только герой-капитан был заменён на плотника, а туземные динозавры – на бочки. Первоначально героя звали Jumpman (от английского «прыгающий человек»), но в последующих играх он получил имя Марио, от японского «маруй» – «круглый». Марио был весьма крупного телосложения, это и определило его дальнейший успех среди далеко не худеньких американских геймеров. В 1996 году на японскую индустрию видеоигр чуть было не обрушился кризис, связанный с истощением запасов губных гармоник. К счастью, местные сейсмологи, поставив рекорд по глубине бурения, неожиданно наткнулись на захоронение картриджей к консоли Atari 2600 с играми E.T. и Pac-Man. После небольшой модификации картриджи были адаптированы для работы с Nintendo 64 и выпущены под названиями Super Mario 64 и Legend of Zelda: Ocarina of Time. Единственным серьёзным соперником компании Nintendo долгое время была корпорация Sega. Созданный гениальным дизайнером Юджи Накой ёж Соник был значительно быстрее и синее Марио, чем и снискал себе народную любовь. Нака не учёл одного – малого срока жизни ежей. И если в 1991 году Соник ещё бодро прыгал и бегал, то в начале XXI века впал в ежину старость, резко сбавил обороты

и стушевался за спинами своих более молодых друзей и родственников – таких как афроёж Shadow. В 2007 году стало окончательно ясно, что дни Соника сочтены. Именно тогда вышла Mario & Sonic at the Olympic Games, где Соник соревновался в беге с Марио – и не всегда выигрывал. В Японии также зародился жанр консольных ролевых игр. Его становление происходило, как это ни парадоксально, исключительно благодаря несовершенству платформ, на которых выходили игры. Так, NES не могла отображать на карте одновременно и героев, и монстров – поэтому бои с врагами в вышедшей в 1987 году Final Fantasy происходили случайным образом и на отдельном экране. Техническое ограничение было принято за дизайнерский замысел – и продержалось в сериале до самой Final Fantasy X, выпущенной на гораздо более мощной PlayStation 2 в 2001 году. Точно так же нехватка пикселей (а позже – полигонов), отводимых на изображение персонажей игры, заставляла художников и моделлеров придавать героям гротескные черты, чтобы они хоть как-то отличались от рядовых обитателей фантастических вселенных. Позже эти ограничения исчезли, однако мода на протагонистов с огромными мечами и странными причёсками, а также героинь с непомерно большой грудью почему-то осталась.

Задания для самостоятельной работы:

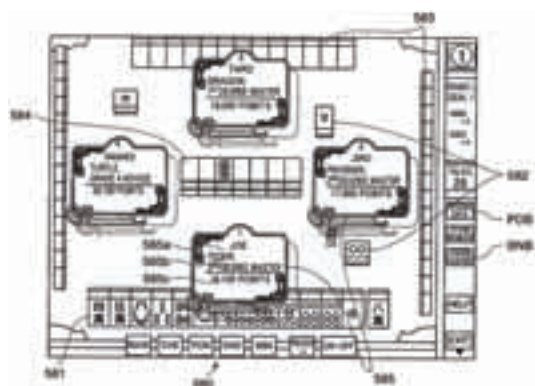
1. Расшифруйте сообщения о превосходстве японской расы, скрытые в игре Super Mario Brothers.
2. Перечислите всех персонажей игр, пострадавших при переезде в Японию.

Таблица 1. Как образуются названия игр для консолей от Nintendo

Консоль	Название	Примеры
NES	Обычно содержит слово Mario	Mario Bros. Dr. Mario Mario's Time Machine
SNES	Super <название игры предыдущего поколения>	Super Mario Bros. Super Metroid Super Double Dragon
Nintendo 64	<название игры предыдущего поколения> 64	Super Mario 64 Dr. Mario 64 Star Fox 64
Game Boy Advance	<название игры предыдущего поколения> Advance	Super Mario Advance Tekken Advance Mortal Kombat Advance
Nintendo DS	<название игры предыдущего поколения> DS	Super Mario 64 DS Tetris DS Harvest Moon DS



Space Infidels (Персия, 1380 г.)



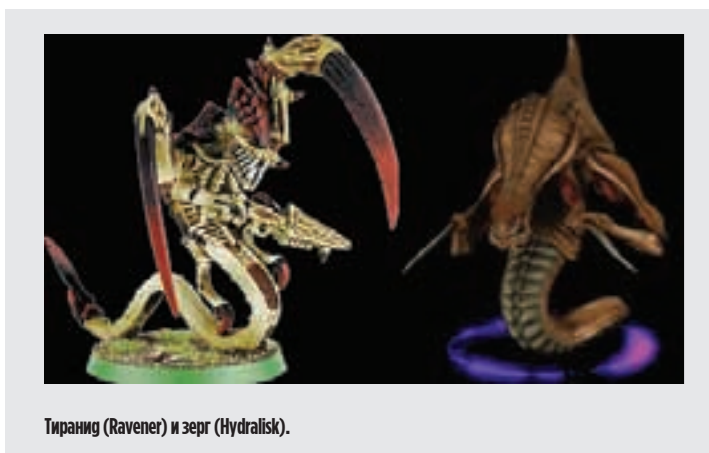
Ближний Восток



Индийская версия Resident Evil, где герой танцевал и пел с зомби, была локализована на Западе под названием Michael Jackson's Moonwalker.

«Если ваши игры согласны с Кораном, то они излишни. Если же ваши игры не согласны с Кораном, то они вредны. Поэтому ваши игры следует уничтожить».
(Калиф Омар)

Революция произошла, когда бедуины-кочевники завезли в Египет первые нелегальные копии китайского «тетриса».



Тиранид (Ravener) и зегр (Hydralisk).

Развитию игровой индустрии и культуры в странах Ближнего Востока мешали местные законы. Коран запрещал изображать людей и животных, поэтому до изобретения «тетриса» бедным арабам приходилось довольствоваться игрой Space Infidels.

Впрочем, революция все же случилась. Первые нелегальные копии китайского «тетриса» завезли в Египет бедуины-кочевники. Пластмассовые «кирпичики» заложили для объема в денежную «куклу», которой рассчитались с бедуинами израильские мафиози. Они как раз купили у кочевников партию «живого товара» – первых туристок из стран бывшего социалистического лагеря, потерявших в песках африканских пустынь по дороге к пляжу. Долгое время никто из бедуинов не знал, что делать с загадочными кусками пластмассы, пока кто-то из них не применил батарейку на задний отсек тетриса. Но и после этого довольно долго никто не умел правильно пользоваться. Ими пытались освещать шатры, их использовали как инструмент для гадания о судьбе. Так продолжалось до тех пор, пока в пустыне не подобрали, вместо очередной туристки, молодого турецкого гастарбайтера, приехавшего в Египет строить отель для новых русских. Он случайно увидел работающий «тетрис» и чисто рефлекторно стал делать с кирпичиками то, что умел лучше всего – собирать их в кучу. Так Ближний Восток узнал о том, что такое игры.

Жители арабских стран стали целенаправленно искать информацию, и постепенно правда выплыла наружу. Тогда они так обиделись, что тут же эмигрировали в Европу.

Так в европейских странах возникла этнокультурная проблема переселенцев. Тем временем, выходцы из арабских стран принялись осуществлять свои давние мечты – делать то, что раньше было нельзя, привнося в обычные жанры восточный колорит. Так, братья Йерли, выходцы из Турции, живущие в Германии, основали компанию Crytek и сделали курортно-туристический симулятор Far Cry, спешно заимствованный под шутер, дабы хоть как-то вписаться в требования рынка.

Турецкое правительство поняло, какие выгоды это сулит, и спонсировало производство проекта Kabus 22 (2007) – патриотического клона Resident Evil. Под личиной апокалиптического боевика скрывался, фактически, путеводитель по Стамбулу, где происходило действие игры.

Европа

Германия

По строгим немецким законам, в стране нельзя открыто продавать игры, в которых убивают людей или льётся красная кровь. Несмотря на это, германская игропромышленность славится прежде всего не боевиками про роботов с зелёной кровью, а неторопливыми градостроительными стратегиями.

Франция

Главными игоразрабатывающими компаниями Франции были Cryo Interactive Entertainment и Ubi Soft. Разница между ними заключалась в том, что Cryo выпускала красивые неиграбельные проекты, а UbiSoft – красивые играбельные. В 2003 году Cryo закрылась, а Ubi Soft сменила название на Ubisoft и стала выпускать игры по мотивам романов Тома Клэнси.

В 2005 году компания Nintendo обвинила Ubisoft в плагиате. Объектом нападок стала игра Tom Clancy's King Kong. Японцы утверждали, что это тот же Donkey Kong, только с бочками, заменёнными на динозавров. Мишелю Анселю, главному дизайнеру игры, пришлось доказывать свою невиновность по старинному японскому обряду, отрубив своему герою Рэйману руки и ноги и скормив его кроликам.

История игр по мотивам вселенной Warhammer

В 1975 году англичане Иэн Ливингстон и Стив Джексон основали компанию Games Workshop, которая занималась производством настольных игр в двух вселенных: средневеково-фэнтезийной Warhammer, где люди сражались с эльфами и орками, и футуристической Warhammer 40000, где люди сражались с футуристическими эльфами, орками и инопланетянами-тиранидами, обладавшими коллективным разумом. Немудрено, что авторы видеоигр то и дело создавали продукты, которые были подозрительно похожи на творчество Games Workshop. Так, в 1994 году компания Blizzard выпускает стратегию Warcraft: Orcs & Humans про войну орков с людьми. Однако Games Workshop промолчала, потому что сама же позаимствовала орков у Толкиена.

Blizzard обрадовалась и в 1995 году выпустила вторую серию Warcraft, а потом футуристическую StarCraft, где люди воевали с инопланетянами-зергами, обладавшими коллективным разумом. Однако Games Workshop промолчала, потому что сама же придумала тиранидов по образцу «чужих» из одноимённого фильма. Кроме того, Games Workshop создала спортивный настольный проект Blood Bowl, в котором люди, орки и эльфы играли в американский футбол. В 2004 году Cyanide Studios выпускает игру Chaos League, где люди, орки и эльфы играли в американский футбол. Функционеры Games Workshop не выдержали, поймали разработчиков из Cyanide и заставили их играть в футбол с орками, а тех, кто выжил, — делать игру по мотивам Blood Bowl.

В 1996 году компания Blizzard решает создать походовую ролевую фэнтези-игру, непохожую на Warhammer. Однако при первом запуске движка на компьютере заклинило кнопку «пробел», отвечающую за переход хода. Несмотря на это, игра работала довольно шустро, так что решили так и оставить. Назвали её Diablo, в честь машины Lamborghini Diablo, которую автор хотел купить себе на деньги, вырученные от продажи игры.



Россия

- «Тетрис» (1987)
- «Петька и Василий Иванович спасают галактику» (1998)
- «Вангеры» (1998)
- «Петька и Василий Иванович 2» (1999)
- «Петька 3» (2001)
- «Космические рейнджеры» (2002)
- «Петька 4» (2003)
- «Петька 5» (2004)
- «Петька 6» (2005)
- «Петька 7» (2006)
- «Петька VIII» (2007)

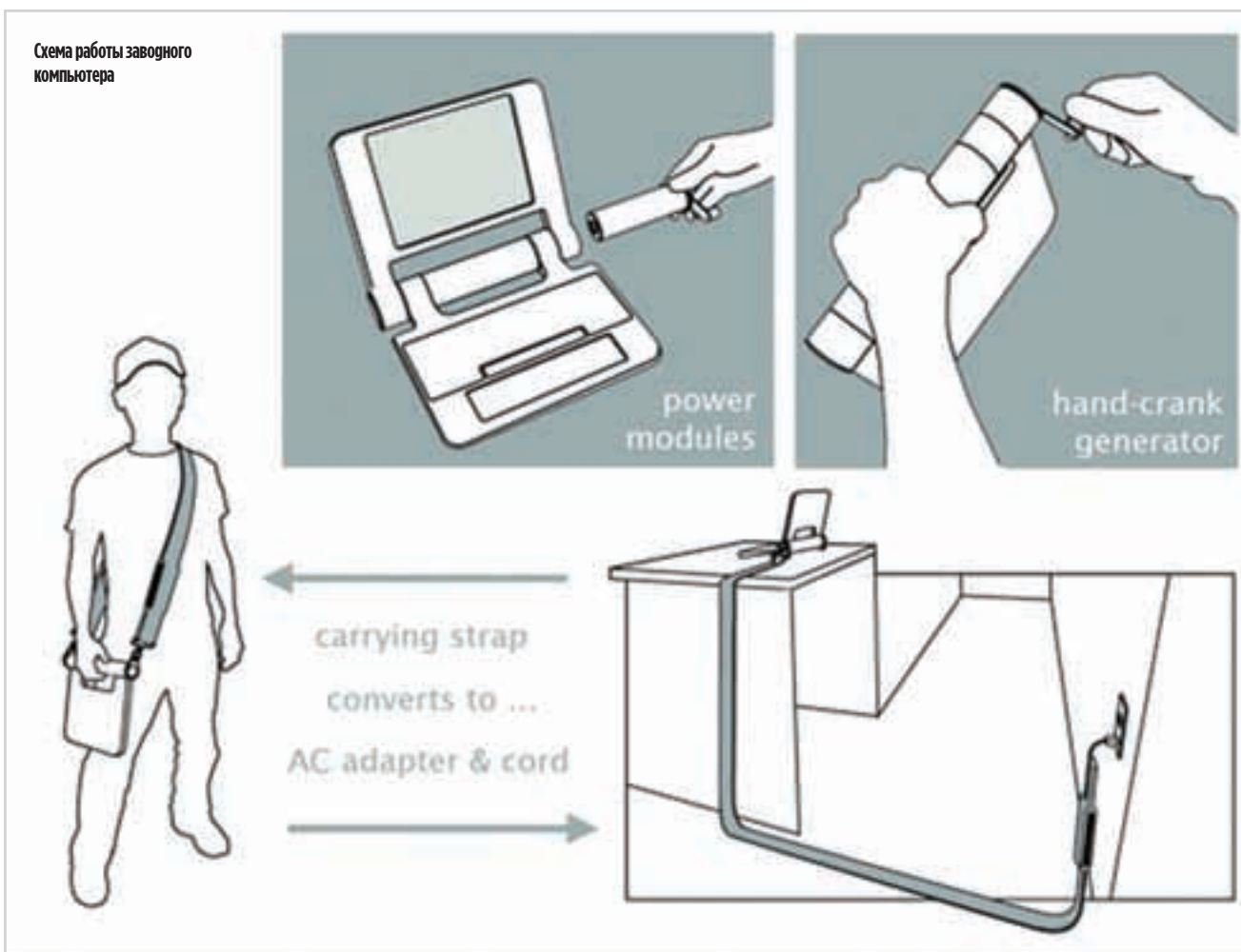
Задания для самостоятельной работы:

1. Создайте игру по мотивам вселенной Warhammer. Выиграйте тяжбу с компанией Games Workshop.
2. Посмотрите на изображения гидралиска из StarCraft и тиранида из Warhammer 40000. Укажите черты сходства и различия.

Задание для самостоятельной работы:

1. Найдите зависимость между номером игры про Петьку и годом, в который она была выпущена.
2. Дополните этот список.

В наше время девелоперские студии активно осваивают Чёрный континент. Африка — непочатый край аутсорсинга. Местные жители готовы работать за кусок хлеба и нутром чуют популярную гангстерско-рэпперскую тематику. Армия чернокожих программистов, вооружённых заводными компьютерами, может стать серьёзной угрозой для разработчицких сил всех стран. Падут ли Европа и США перед нашествием с жаркого юга? Будущее покажет. **СИ**





Автор:
Максим «Махх» Михеенко
maxh@gameland.ru

Фото: Андрей Концевич.

Сергей Григорович нарисовал первую эмблему своей будущей компании в возрасте 15 лет, в 1993 году. В 1995 – официально зарегистрировал компанию и начал свое дело. Тогда о GSC знал лишь очень узкий круг людей...

Сейчас GSC Game World – одна из ведущих игровых компаний на территории бывшего Советского Союза. Студия, подарившая нам «Казаков» и S.T.A.L.K.E.R., не думает останавливаться на достигнутом и всерьез готовит экспансию на рынок консолей следующего поколения. Лицензии на разработку игр для Nintendo Wii и Xbox 360 уже получены. На очереди – получение devkit PlayStation 3. Не забывают в GSC и о «родных» PC, на которые уже совсем скоро придет «Чистое небо». И это лишь вершина айсберга. Планов и идей у студии за вот уже двенадцать лет существования отнюдь не убавилось, напротив, компания, как и ее президент, полна творческого задора и готова к новым свершениям.

Интервью с Сергеем Григоровичем (GSC Game World)

? Приветствуем, Сергей! Представьтесь, пожалуйста, нашим читателям.

Здоровеньки булы! Живу и работаю в Киеве на Украине. Мне 29 лет. Родился я в Киеве, но первые три года жил у бабушки в Донецке, а дальше – в столице.

? А во что любили играть, когда были маленьким? Чем хотели стать?

Любил все подвижные виды спорта, особенно настольный теннис. По поводу будущего призвания было две мечты: клоун и космонавт. Космонавтом решил стать сразу, а клоуном... Когда мы с мамой были в цирке, показывали разных зверей, трюки – все хлопало, но когда вдруг появился на канате и спустился на сцену клоун – зал пришел в полный восторг. Тогда сразу же и сформировалась вторая мечта.

? Расскажите о своем образовании.

Я знаю, что вы забросили университет.

К моменту окончания школы я был уже довольно успешным бизнесменом: занимался переводом иностранных игр на русский язык, потом создавал обучающие программы, энциклопедии по истории, географии, садоводству... Поступил в политех. Прочитал на радиотехническом факультете ровно до первой сессии (бизнес отнимал почти все время и учиться было некогда).

На следующий год я поступил в Международный научно-технический университет на «менеджмент-маркетинг». Решил, что мне это что-то даст. Было интересно первые три месяца, а потом стало ясно: всё это ерунда. Всё – теория. Практика – совсем другое. Тогда я пришел к выводу: человек должен учиться до тех пор, пока не найдет себя в жизни. Дальше это даже вредно.

? Как вы попали в игровую индустрию? С чего начинали? Насколько я знаю, это долгая и непростая история.

Началось все с того, что мои родители, спасая деньги со сберегательной книжки, приобрели компьютер (папа работал наладчиком аппаратуры на военном заводе радиоэлектроники, а мама – журналистом). Как сейчас помню, мама, жалея денег и не понимая, что происходит, стоит вся в слезах, а папа ей говорит: «Так надо». (Смеется.) Мы с папой и братом так увлеклись компьютерными играми, что со временем у нас накопилось их довольно много. Я обменивался дискетами с друзьями-знакомыми. Однажды поехал на радиорынок за дискетой, на которой было бы пятьдесят игр. Купишь такую – и поиски новых игрушек можно было бы приостановить. Но я нашел только два торговых места, в которых продавались такие дискеты, причем стоили они 70 рублей,

а игры на них встречались только старые. У меня же были такие игрушки, которые на рынке не попадались. Я понял: у меня есть то, чего нет ни у кого, а значит – на этом можно зарабатывать. Так возникло уникальное коммерческое предложение. (Смеется.) Взял займы у своего товарища, Антона Большакова, ныне второго человека в компании, 200 рублей, которые ему подарила мама на день рождения. Добавил немного своих сбережений и купил пачку дискет. Двусторонние дискеты тогда стоили 500 рублей. А я умудрился купить бракованные односторонние буквально за копейки, да еще и отформатировал их так, что по объему они не отличались от двусторонних. Так я начал записывать игры на дискеты и продавать их на радиорынке. За один день я продал около 10 дискет и принес домой 350 рублей. Со временем бизнес этот себя изжил и я понял, что пора придумать что-то новое.

Еще на уроках программирования в лицее я понял, что наши компьютерные программы ничем не хуже западных. Взял, к примеру, западную программу Norton Commander и Volkov Commander, которую написал выходец из бывшего Союза. Последняя программа намного лучше ее заграничного аналога, и пользовалась огромной популярностью во всем мире. Я решил, что надо разрабатывать



что-то свое и продавать за границу. Осталось только это «что-то» разработать и для начала попробовать продавать на нашем рынке. Собственную компанию я зарегистрировал в 16 лет.

? Мы знаем, что студия начинала с локализации зарубежных проектов. Что это вам гало, какие были ощущения от дел того времени?

Время было больших перемен – наше время. Первую локализацию я сделал сам за ночь дома и решил, что нужно найти издателя. Для этого поехал в Москву. Привез сначала одному издателю (сейчас он в пятёрке лучших издателей в России), тот отказался покупать. Я поехал к другому издателю, который тоже сейчас в «топ-5». Он купил. С этого времени мы начали активно заниматься локализациями. Наш собственный рекорд – 26 игр за месяц. Такой опыт работы дал возможность на маленьких проектах обучиться управлению проектами, которые длились от одного дня до полугода. Это была хорошая школа, позволившая взяться за создание гиганта.

? Вспомни Warcraft 2000... знаменитый показ про-дюсеру из Blizzard вашей технологической гемки... * все это – уже история. А как лично вы оцениваете ту самую игру, что могло бы быть, пойдя Blizzard на контакт, что случилось на самом деле?

Я думаю, мы бы сделали Warcraft 3, который выглядел бы, как «Кзаки» – огромное количество орков и так далее. То, что сейчас видим в StarCraft 2. Конечно же, концепт был бы их, они контролировали бы разработку. Я не верю, что они не пошли бы на использование технологических преимуществ движка,

который был лучшим на то время. Получился бы CossacksCraft.

? Что для вас значит GSC Game World? Чем была студия в начале творческого пути и чем она является для вас сейчас?

Значение не изменилось, вначале и сейчас. Создавал и создаю свой мир, который работает по моим законам и развивается в направлениях, которые считаю интересными. Раньше было много проб, ошибок. Сейчас их намного меньше.

? А чем вы сейчас занимаетесь в студии?

До недавнего момента – изданием, продюсированием, тестированием (очень нравится), бизнес-частью, PR, новыми направлениями. Последний проект, в котором я непосредственно что-то писал, – «Герои уничтоженных империй».

? А вы сами играете в компьютерные игры? Что нравится?

Сейчас играю в приставочные. Очень понравилась Gears of War, интересуюсь Crysis.

? Как оцениваете будущее игровой индустрии на Украине и в целом на просторах бывшего СССР?

Будущее оцениваю пессимистично. Думаю, на рынке останется пара компаний-разработчиков, которые будут делать мегахиты, популярные не только у нас, но и на Западе. Компании двинутся на приставки, потому что стоимость разработки выросла до колоссальных размеров, а значит, отечественные разработчики будут делать проекты, больше ориентированные на западный рынок, нежели на отечественный. В России я в ближай-

шие 3-4 года не верю в приход приставок. Наш рынок все меньше хочет воспринимать плохие продукты. Остается либо делать идеальные проекты, либо разбегаться. Безупречное качество уже стоит очень дорого. Считаю невозможным появление новых команд, создающих большие PC-проекты, либо консольные. Разве что в казуальной отрасли.

? Расскажите немного о студии. Как налажена работа, как коллектив (мы знаем, что многие говорят на родном русском), какая атмосфера?

Действительно, все говорят по-русски. Атмосфера умеренная, последнее время даже дружеская, естественно – творческая. Не сказать, что мы «как большая семья», но уж точно место, где можно себя в полной мере реализовать. По-моему, для творческого коллектива работа налажена на «4». Если сравнивать с банковской системой, это будет «тройка».

? Многие отечественные студии потихоньку перебираются на консоли. Планирует ли GSC Game World заниматься приставочными играми? А как вы лично относитесь к консолям как игровым платформам?

Отношусь – плохо, но они позволяют зарабатывать. По-прежнему считаю, что лучшая платформа для реализации идей – PC. Мы планируем и занимаемся консолями, а именно Xbox 360. Буквально месяц назад получили devkit Nintendo Wii. На Wii планируем «попсовый», но большой проект, так как вся концепция Wii нацелена на массовую аудиторию. Сейчас работаем над получением «наборов разработчика» для PS3.



PROFILE
Сергей Григорович

1. Полное имя: Григорович Сергей Константинович
2. Дата рождения: 18.04.1978
3. Никнейм: -GSC-
4. Специализируется: во всем – от руководства проектом до тестирования
5. Работал над: всеми проектами GSC Game World
6. Последняя впечатлившая игра: Gears of War (Xbox 360)
7. Обычно одет: джинсы, кроссовки, футболка
8. По жизни любит: играть, устрицы, физ-нагрузку, Сашу, Женю (сыновья), кино, ощущение победы, скорость во всем
9. Не любит: нечестность, поглость, таксистов
10. Девиз: справедливость и труу все перетрут!

* В 1999 году на выставке Millia GSC Game World представила продюсерам Blizzard свой взгляд на дальнейшее развитие серии Warcraft. У украинцев был собственный, очень мощный на то время движок. Однако американцам не понравилось то, что их наработки были использованы без спроса. Сотрудничество, к сожалению, не сложилось.



Сейчас наши главные усилия сосредоточены на создании приквела «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Планируем обратно вернуть то, что было урезано западными продюсерами к выходу «Сталкера».

Один день из жизни GSC

У меня нет типичного рабочего дня, всегда все по-разному. Могу проснуться в 12 дня, часто бывает, что и не ложился. Утро начинаю, выпивая от одного до двух литров Pepsi: это легко усваиваемый углевод + кофеин. После Pepsi могу эффективно начать работу, независимо от того, сколько спал, ел и так далее. Дальше может быть все что угодно, начиная от переговоров с американцами (сдвинуты день-ночь), заканчивая разгребанием переписки. Поэтому свой график формирую ежедневно.

? Хотели бы вы экранизировать «Сталкера», «Казак» или, быть может, Venom или Heroes of the Annihilation Empires? Есть ли какие движения в эту сторону? Быть может, это будет первая экранизация компьютерной игры на постсоветском пространстве?

Venom или «Героев» я не могу назвать популярными — оба проекта оказались убыточными. Venom не очень хорошо продавался, а «Герои уничтоженных империй» ушли в минус из-за огромных затрат. К примеру, один из пяти видеороликов обошелся в \$250 тыс. — дороже минуты фильма «Властелин Колец».

По «Казакам». Тематика нам не принадлежит — это фактически история. И хотя у «Казак» громадная популярность, тяжело будет людям, которые в нее играют, вытащить на аналогичный фильм. Касательно «Сталкера». Как кинопроект — это очень интересно. Сейчас я занимаюсь продюсированием начального этапа, хотел бы, чтоб фильм был направлен на отечественную аудиторию, так как продажи в СНГ уже перевалили за 700 тысяч копий и идут к миллиону. Но, возможно, проект для наших зрителей не получится — после того, как мы заняли первые места в чартах в Европе и США, к нам обратились, соответственно, европейские и американские инвесторы, которые хотят сделать международный фильм. Это, конечно, всего лишь мои рассуждения на тему популяризации темы и бренда, но как только все сростается и будет подписано, мы сразу же выпустим официальный анонс.

? Чем занимаетесь в студии в свободное время?

Как я уже упоминал, не могу сказать, что мы — огромная семья, поэтому мы не форсируем программы занятия личного времени сотрудников. Я сторонник восьмичасового рабочего дня, остальное время нужно проводить, занимаясь другим видом деятельности, не в здании компании и не в трудовом коллективе. Мозгу необходимо переключаться, заниматься чем-то иным, отдыхать. Этот принцип касается 90% сотрудников.

? Рождение компьютерной игры — всегда событие для разработчиков. Выход, а тем более столь долго ожидаемой и желанной, как «Сталкер» — событие в кубе. Расскажите, пожалуйста, об эмоциях и мыслях, оставшихся после релиза S.T.A.L.K.E.R.

Боже ж мой, сколько «капусты»!!! Шутка. Когда заканчиваешь что-то большое — это облегчение. Даже когда для всех — это светлое, для нас это кропотливая работа. За эти 6 лет было все: и светлые идеи, которые приятно не дают спать по ночам, и трудноперевариваемые рабочие будни в режимах «военного времени» (в нашей компании это означает — работа с утра до ночи, отдых — сон; используется при сдаче проекта или контрольных этапов), это и звездное ощущение: «мы — лучшие и конкурируем с лучшими разработчиками индустрии»; и проблемы внутри компании с персоналом — не сданный на лицензирование код и суды с сотрудниками; и награды на мировых выставках — лучшей компании-разработчику,

за лучшую игру; и негативные отзывы игроков и личные угрозы на форумах; и потрясающие контракты с гигантскими процентами роялти; и тяжба с компаниями за бренд и проект. Все это было за срок почти в 7 лет. У меня тем временем родилось двое детей, один из них пошел в школу. Но это было намного проще, чем прекрасные роды проекта, которые можно описать в целой книге, рамок интервью для этого явно недостаточно.

? Приоткройте тайну, что планируется в ближайшее время, как будет развиваться вселенная «Сталкера». Сейчас наши главные усилия сосредоточены на создании приквела «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Планируем вернуть обратно то, что было урезано западными продюсерами к выходу «Сталкера». Что же касается планов развития бренда и других проектов — следите за нашими анонсами. Думаю, это тема для будущих бесед.

? Над чем хотите поработать в будущем?

Над жанром ММО, не в отношении S.T.A.L.K.E.R., и не в фэнтези, конечно же.

? А кем вы видите себя через много лет?

Приятным и жизнерадостным старичком, который все еще востребован и популярен в индустрии развлечений. Как, например, в кинематографе Михалков или Вуди Аллен.

Спасибо большое за ответы, Сергей! ☑

SHADOWGROUNDS™ SURVIVOR

МИЛЛИОНЫ ЧУЖИХ



ТРОЕ ЛЮДЕЙ...



Shadowgrounds Survivor © 2007 Techland. All rights reserved. © 2007 Frozenbyte. All rights reserved.
© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85; e-mail: support@russobit-m.ru,
а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносятся окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ



NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.



«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от нуля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamerpost.ru>), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.



Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising, Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

Тема номера
The Simpsons Game 18

Хит!
Folklore 84
Hellgate: London 88
Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction 92

Обзор
Need for Speed ProStreet 96
Metal Gear Solid: Portable Ops Plus 100
Chronos Twin 102
Big Brain Academy: Wii Degree 103
Pro Evolution Soccer 2008 104
Не время для драконов 106
Phoenix Wright Ace Attorney: Trials and Tribulations 108
Silent Hill: Origins 110
Blazing Angels: Secret Missions of WWII 112
Drawn to Life 114
The Sims 2: Castaway 116
Dead Head Fred 118
Gears of War (PC) 120
Онблэйд 122
Cleopatra: A Queen's Destiny 124
SWAT: Target Liberty 126

Дайджест
Лучшие игры на русском 128



Folklore

Запад vs Восток
Демократия vs Нефть
M1 ABRAMS VS T-72



WARFARE



ВОЙНА КАК (ПОСЛЕДНИЙ) АРГУМЕНТ



© 2007 GFI. All rights reserved. © 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/.



FOLKLORE

ГДЕ-ТО НА ПОБЕРЕЖЬЕ ИРЛАНДИИ ПРИТАИЛАСЬ МАЛЕНЬКАЯ ДЕРЕВУШКА ДУЛИН, У ЖИТЕЛЕЙ КОТОРОЙ НАЙДЕТСЯ НЕМАЛО ЛЕДЕНЯЩИХ КРОВЬ СЕКРЕТОВ...

ОТЛИЧНО



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 3
- ▶ ЖАНР: action, role-playing, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Game Republic
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: www.us.playstation.com/folklore



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ

Интересная боевая система, увлекательный детективный сюжет, удачное графическое исполнение и приятная музыка.

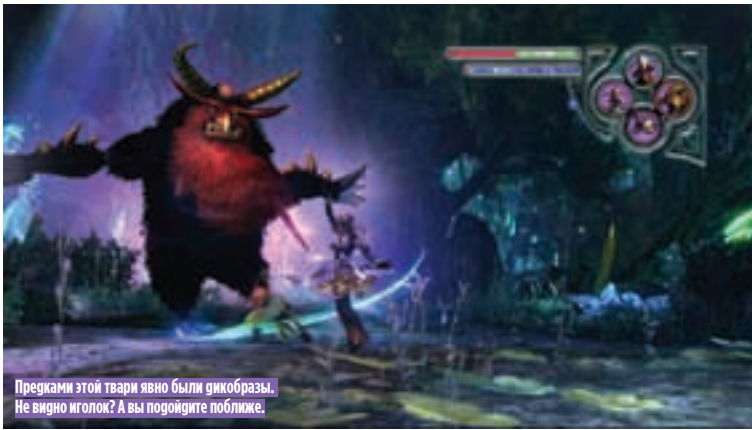
МИНУСЫ

Отвратительная озвучка, затянутые сюжетные сцены, шаблонные персонажи и не всегда приемлемая работа камеры.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно увлекательная и интересная игра – с оригинальной боевой системой, прерийной графикой и любопытным сюжетом.





Прекрами этой твари явно были динозавры. Не видно иголок? А вы поойдите поближе.



Крупных противников частенько приходится бить «по частям» — и далеко не всегда начинать нужно с головы.

О уж эти сказочки, ох уж эти сказочники... Всегда найдут повод заморочить голову нормальному человеку, у которого, между прочим, и без гномов с эльфами забот хватает! Но нет, потусторонним силам на это наплевать — свои интересы они ставят превыше всего, без зазрения совести втягивая самых заурядных обывателей в свои волшебнo-сказочные разборки. И ладно бы потрудились объяснить несчастным, что к чему — не тут-то было. Наоборот, стараются запутать, сбить с толку, обмануть, а если получится — то и бросить в самый неподходящий момент. Вот и попробуйте иметь с такими дело! Впрочем, на всякого хитреца найдется своя книжка со сказками. Добро и правда восторжествуют, вот только нужна ваша помощь — от первой и до последней страницы.

По обложке встречают

После красочно-нудных Genji некоторые из нас начали относиться к творчеству студии Game Republic с большим подозрением: а ну как непредсказуемые японцы опять подsunут что-нибудь не слишком съедобное, но тщательно замаскированное? И, признаться, большого энтузиазма Folklore поначалу действительно не вызвала. Мол, заурядный клон Diablo, однако куда менее динамичный, с невнятной боевой системой и невероятно затянутым вступлением. Приятную музыку затмевала отвратительная озвучка главных героев, и даже графика казалась скучной и серой, несмотря на редкие вспышки спецэффектов там и сям. Смертный приговор, подпись, печать, привести в исполнение? Не так быстро — у авторов Folklore припрятана пара козырных карт в рукаве, только выкладывать их почему-то никто не торопится. Признаемся сразу: пролог ужасен. И у многих именно пролог отобьет желание идти дальше — тутано, скучно и шаблонно до зевоты. Девушка получает письмо от давным-давно умершей матери и сломая голову мчится на поиски родительницы — ну разве не

трогательно? Цинику-журналисту кто-то названивает с просьбами о помощи — и циник-журналист отправляется спасать неизвестно кого, полупно сопровождая собственные действия едкими комментариями. Вступление Folklore выглядит неуклюжим подражанием популярным интерактивным ужасникам, вроде той же Silent Hill — и «разваливается» буквально на глазах. Но вслед за аннотацией принимаешься за первую главу, и волшебный, слегка страшноватый мир буквально оживает. Сюжет напомнил суп из надоедливых клише? Пусть так — тем не менее, он увлекателен, в меру запутан; в нем прекрасно уживаются элементы детективной истории, замешанной на убийствах, и мрачноватой, но вместе с тем захватывающей дух сказки, где сыскалось место и феям, и призракам. Графика навевала дрему? А вы прогуляйтесь по волшебному лесу, загляните в гости к повелителю эльфов или, например, проведите пару часов в некогда прекрасной, а ныне исковерканной войной Воркадии — даже среди обломков, в дыму пожаров и под стрекот пулеметов там есть на что посмотреть. Но главный аргумент Folklore — в своем роде уникальная боевая система, ради которой на знакомство с игрой не жалко потратить скудные часы свободного времени. Почему? А вот почему.

В страшных сказках гибнут люди...

Стоит лишь зазеваться в окрестных лабиринтах, и прощай любимая правая рука. Или нога, это уж как повезет. Монстры, от мала до велика, едва завидев кого-нибудь из недавних «скучных обывателей», немедленно бросаются в атаку... Тут-то вы и обнаружите, что оружием снабдить главных героев никто не захотел. Не самое приятное открытие, но отчаиваться все же рановато. Конечно, руки Эллен и Китса не привычны к топорам и копьям, да и с магией в классическом ее виде в мире Folklore никто не дружит. Зато ваши подопечные, в силу некоторых обстоятельств, обрели способность подчинять собственной воле души (или, как их здесь называют, карму) разношерстных



А вы прогуляйтесь по волшебному лесу, загляните в гости к повелителю эльфов...

Не сотвори себе фольклора...

Накануне запуска Folklore на территории Старого Света европейский офис Sony совместно со студией Game Republic организовал конкурс под названием Design a Folk. От участников требовалось как следует напрячь богатую фантазию и пригумать какого-нибудь нового обитателя Netherworld. За три недели, что выделили на проведение конкурса, его организаторы получили целый зоосад в картинках. Из всего этого был выбран зверь-победитель (лавы, понятное дело, достались художнику) — им стал Malion («Малев» в дословном переводе), созданный британцем Джеффри Ригом. Лев на букву «М» вооружен острыми когтями и хвостом-булавой, а кроме того может травить противников ядовитыми спорами. Познакомиться со зверушкой поближе поклонники смогут в 2008 году, когда разработчики выложат соответствующее обновление на сервера PlayStation Store.



Malion

The Malion Spore Lair runs circles around the enemy whilst creating an intoxicating spore cloud from its tail and flaring mane. When the prey is dead the Malion jumps in for the kill. The tail and claws are the primary attacks, but this folk is highly poisonous, wear protective gloves! The Malion fears fire.

Второй босс – большой поклонник пиротехники. А, кроме того, очень любит поглавлять... хм... авторитетом.



Попробуйте-ка побороться к эдакой громагине с тыла!

чудищ: именно они станут героям и мечом, и щитом.

Коли в путь вы отправляетесь совсем беззащитными, пару душ выдадут авансом – чтобы пребывание в иных реальностях не стало чересчур коротким и болезненным. Одна душа позволит нападать, другая защитит – пусть и не слишком хорошо. В дальнейшем сбор кармы проходит по вполне предсказуемой схеме. Увидев нечто когтистое, клыкастое и агрессивное, вы, не откладывая в долгий ящик, доказываете зверюге, что человек сильнее любого тролля. Затем, зажав «R1», вцепляетесь в драгоценную карму, и готово – в вашем распоряжении появляется новый спецприем, пользуйтесь на здоровье.

Правда, необходимо уточнить – встреченные монстры (и, соответственно, их боевой потенциал) отнюдь не равноценны. Одни хороши в схватках на ближней дистанции, другие могут поработать артиллерией, третьи пригодятся, если нужно отразить нападение. При этом любая атака обходится в некоторое количество Magic Points – их запас легко отслеживать по синей шкале в правом верхнем углу экрана. Чем сильнее призываемый монстр, тем затратнее его помощь, но и результат, как правило, оправдывает все расходы. К тому же, для восстановления MP и искать ничего не нужно – опустевшая шкала автоматически заполняется по прошествии нескольких секунд.

Еще один важный момент: среди чудищ нет универсальных бойцов.

Даже заполучив в свой зверинец кого-нибудь огромного и непомерно сильного, вы рано или поздно встретите тварь, против которой уже опробованные средства не сработают, и волей-неволей устроите «чистку кадров». Стоит также помнить, что одновременно разрешается использовать лишь четырех подручных, по числу лицевых кнопок на контроллере. К счастью, для перестановки сил сложные манипуляции не требуются – достаточно нажать «L2», а дальше уже все понятно.

Налево пойдешь – направо попадешь

В Folklore, напомним, два героя – и маршрут у них, в целом, один и тот же. Это, впрочем, не означает, будто для полноценного знакомства с сюжетом достаточно довести до финала лишь одного. Наш вам совет: проходите каждую главу и за Эллен, и за Китса, так гораздо интереснее. Во-первых, удастся получить куда больше дополнительной информации, так как покровители у них разные, и задачи далеко не всегда совпадают. Во-вторых, играть за Эллен заметно проще: из девушки неплохой первопроходец, тогда как переключаться на Китса есть смысл, уже имея представление о грядущих опасностях. Вдобавок, список доступных монстров для каждого из персонажей ощутимо различается: а вместе с ним нередко меняется и тактика. И, наконец, в отличие от Эллен, Китс умеет на короткое время превращаться в эдакого сказочного супермена,

неуязвимо и очень сильного – самое то в схватках с боссами.

Вывранные страницы

К сожалению, далеко не все в Folklore разработчикам удалось вытянуть на подобающий уровень. Скажем, упомянутая ранее озвучка так и остается гадкой от начала и до конца – хорошо хоть большинство диалогов представлены исключительно текстом. Сюжетные сцены (обычно в виде статичных, напоминающих комиксы иллюстраций) интересны содержанием, но отнюдь не формой – и в придачу на редкость тяготятся. Есть и другие странности. Например, камера: ее можно упрекнуть в зоне боевых действий, но едва оказавшись на нейтральной территории, немедленно начинаешь скучать по утраченной возможности. Между тем предлагаемые по умолчанию ракурсы далеки от идеальных.

Тут и сказке конец

Из Folklore получился сюрприз – ведь, по большому счету, от нее ничего и не ждали. Даже Sony не сочла нужным уделить проекту достаточно внимания и предпочла сосредоточить усилия рекламщиков и маркетологов на Heavenly Sword и новых приключениях Рэтчета и Клэнка. В итоге детище Game Republic едва ли может рассчитывать на выдающиеся продажи – но, по крайней мере, ценители хороших игр не должны ее пропустить. Потому что вам – ценителям! – мы Folklore рекомендуем. Несмотря и вопреки. **СИ**



Мертвые души

«Чем сильнее чудище, тем дольше придется с ним возиться» – утверждение, многократно доказанное задолго до появления Folklore. Причем в данном случае серьезные противники тяжело расстаются не только с жизнью, но и с бессмертной душой. Рябовые неруги – те мрут пачками, их зроровья хватает лишь на пару ударов. Но не стоит жгать пообной уступчивости от страха покрунее. Во-первых, фольклорные «крестные отцы» имеют обыкновение разгильячить в компании многочисленной мелюзги. Во-вторых, они могут похвастать немалой жизнестойкостью – из таких похода гушу не выколотишь. Да и с изъятием этой самой души предстоит попотеть, того и гляди слетит с крючка. Тут очень кстати пришелся встроенный гироскоп: именно с геймпадом предстоит побороться, то наклоняя его, увозя добычу в сторону, то поусекая, чтобы, в конце концов, сломить сопротивление жертвы. Особенно отчаянно сопротивляются боссы (они же Фольклоры) – видимо, знают цену душе и ни в какую не желают уступать.

По части спецэффектов Folklore даст фору подавляющему большинству игр для PS3.



Если не хватает пространства для маневров, придется уйти в глухую оборону.

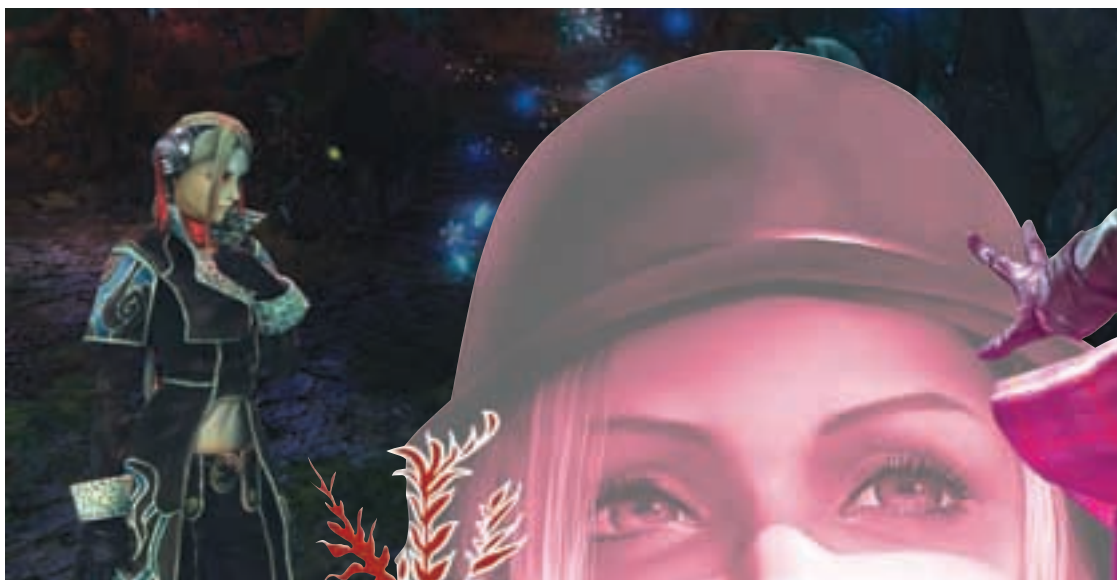




Огнетет против штыка – честно ли? Да! Если речь о вашей победе!

Книжная мудрость

На каждом из уровней вы можете найти специальный флиант, где подробно описывается, как справиться с тем или иным противником. Правда, неизвестные доброты вырвали из этих книг все страницы – и вам обычно достается только обложка. Остальное придется искать – недостающие страницы запрятаны в укромных уголках, а без них далеко не всегда понятно, как укротить какого-нибудь рогатого Баг-а-бу.



Сам себе сказочник

Для тех, кому останется смелости показать всем вокруг «как надо», разработчики приготовили небольшой подарок – примитивный редактор уровней, с помощью которого можно создавать собственные подземелья, населять их монстрами, а после навещать в гости. Чужеса архитектурно-зоологической мысли даже разрешается отправлять друзьям, подключенным к PlayStation Network – пусть поллюбуются, чем вы занимаетесь в свободное время. Не хотите возиться – не беда, уже сейчас в Сети выложены несколько бесплатных дополнений с новыми уровнями; пожить в мире Folklore дозволяется долго – было бы желание.



Чистого неба над головой вам никто не обещал – и авиация у противника найдется.



Вытягивая душу из одного неврага, не забывайте про остальных.

ХИТ!

HELLGATE: LONDON



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
role-playing action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Flagship Studios
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
тысячи
- ▶ ОНЛАЙН:
www.hellgatelondon.com



▶ Автор:

Александр Каньгин
alexk@gameland.ru

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ

Интересные бои, горы оружия и брони, отличное древо развития для персонажей.

МИНУСЫ

Зеленая скака в архитектуре уровней, простенькие модели персонажей, обилие ошибок, непомерные системные требования.

РЕЗЮМЕ

Невозможно не пробежаться еще по одному ма-а-алюсенькому туннельчику. Идеальная игра, когда не хочется спешить, что-то делать и... думать. Берегите пальцы!



HELLGATE: LONDON

ОКАЗЫВАЕТСЯ, ЛЮДИ БУДУЩЕГО СТАНУТ ЖИТЬ И РАБОТАТЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ. А В ТОННЕЛЯХ МЕТРО НАПЕРЕГОНКИ ЗАБЕГАЮТ СПАСИТЕЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА.

Инженеру главное – вовремя отремонтировать робота. С остальным железом справится сама.



Глаза горят, руки трясутся. Столько добра вывалилось!



Иногда рецензировать игру неимоверно сложно. Смотришь в экран: стреляешь, рубишь направо и налево, прыгаешь, хохоча, навстречу верной смерти. Потом, полный свежих впечатлений, запускаешь текстовый редактор и задумчиво помещиваешь кофе в чашке – вот сейчас нужные слова найдутся и лягут на виртуальную бумагу. Но тут накатывает послевкусие игры, на первый план выступают эмоции, перед глазами все еще маячит золотой меч, что выпал из карманов этого толстяка... и в редакцию отправляется вовсе не тот текст, который ты собирался написать. Умеют еще делать игры замедленного действия, ничего не скажешь. А теперь внимание: Дэвид Копперфилд немеет от восторга, а на ваших глазах творится самая настоящая магия. Игра, полная недостатков и откровенных ляпов, умело прикидывается привлекательным РПГ-шутером, навеивает воспоминания о Diablo и Titan Quest, а потом получает хорошую оценку и заслуженную похвалу автора. Скептики могут проверить это необъяснимое явление на себе. Установите Hellgate: London и проведите с ней хоть пару часиков. Ну как?

В сером Лондоне

Знакомство с дитятей Flagship Studios начинается с недовольного кряхтения: игра огромная, и жесткий диск заполняется чрезвычайно медленно. Тем временем несчастного пользователя лихорадит от нетерпения: когда же, наконец, откроются невиданные красоты, ради которых он глазееет на установочный экран уже битый час? Первая же ознакомительная пробежка по разрушенному городу повергает в изумление. Давно компьютерные игры не предлагали нам такой щедрой

палитры грязноватых оттенков. Тут есть все тона серого, зеленого и коричневого, уйма вариантов черного, иссиня-черного и грязно-черного. Монстры щеголяют полуметровыми клыками, их кожа жирно поблескивает. Недостаток полигонов прикрыт наростами и бородавками, выросшими в самых неожиданных местах, и тенями все того же темно-землистого колера. Накатывает волна безысходности, а куцые модельки NPC и главного героя только усиливают это чувство. Но как ни крути настройки графики, морок не пропадает. Hellgate: London живет в собственном измерении, там мало текстур и спецэффектов, а небрежно оптимизированный движок сгребает все свободные ресурсы системы и исчезает с ними в неизвестном направлении. Частота кадров без каких-либо причин уходит в глубокий штопор и награждает нас тремя-четырьмя блеклыми картинками в секунду. Анимация не отстает: выбранная нами девушка-инженер смешно прыгает, поджигая тоненькие ножки, и забавно семенит во время бега, а большинство демонов, кажется, умеют делать лишь две вещи: вылезать из-под земли и падать замертво. Чуть позже ситуация выправляется: все более мощные пушки учатся расцветивать окрестности, поджигать всякий хлам на улицах и подкидывать в небо бочки, камни и куски монстров. Однако и тогда бедность оформления давит, мешая расправить плечи и ощутить себя настоящим героем.

Случайные уровни

Не слишком помогут воспарить и уровни игры. Большую часть времени нам предстоит коротать в городской подземке, куда спустились немногие жители почившего в пепле Лондона. В бесчисленных вариантах встречаются

В наше время спрайтовые балюстрады – моветон. И это притом, что игра так любит ресурсы компьютера!



Нет героев

Как вы, быть может, помните, в Hellgate: London есть не только сингл, но и мультиплеер. Учитывая особенности действия, многопользовательский вариант предпочтительнее, ведь только там оценят ваш ультрамодный шлем или гламурную винтовочку. Не стоит забывать, что в таком случае все окружающее пространство заполнится такими же игроками как и вы. Мастера меча будут бегать вместе с эвокерами и инженерами, а в очередь за квестами выстроится десятка, если не сотни, разнокалиберных персонажей. Наверное, поэтому сольный режим тоже предлагает нам заурядного, неуникального героя. Любимых нас не гладят по головке и не величают «избранными». О нас не слагают легенд, и девушки (или юноши, если вы играете дамой) не охотятся за нашей рукой и нашим сердцем. Все проще или, лучше сказать, официально. Сдал квест, получи причитающийся опыт или редкую вещь. Сделал дело – можно отправляться дальше. По этой же причине повествование остается несказанным. NPC всегда словно жуют кого-то еще. Не нас, увы.





По улицам стоит хохот с зажатым кнопочкой «огонь».



А еще в Oblivi... ой, Hellgate, есть вот такие порталы. Мило, правда?



Пожигаем, и можно бежать. Все произойдет само собой.



ClusterRifle



Игра может быть стильной. Но почему это происходит так редко?



полукруглые своды, рельсы и шпалы – одинаковые скучные свидетели наших героических деяний. Кроме них, по станциям-базам расставлены сюжетные персонажи и держатели сторонних квестов, у одних над головой фиолетовые знаки вопроса, у вторых – золотые. Есть еще продавец-скупердяй, типичнейшая фигура, даже странно, что это не кузнец из Diablo. Попадают автоматы для апгрейда да терминал, перемещающий из одной открытой точки в другую. И порталы, мгновенно перебрасывающие в зону боевых действий. Первые несколько локаций ничем не примечательны. Паутина труб, переходов, лестниц, заплесневелые столбы, поддерживающие свод, какие-то бочки и ящики на полу – все выглядит естественным, пока геймера не озарит: он уже видел это раньше. Оказывается, не все игровые уровни – это работа дизайнеров. Кое-что появляется само собой благодаря генератору, который смешивает объекты в невидимом блендере и собирает из них очередную карту. Повторяться могут целые участки, но паутина коридоров не совсем та, что была на предыдущем этапе. Нас охватывает отчаяние, мысли путаются, приходится нажимать Tab и пристально вглядываться карту в поисках выхода. Подобным же образом на уровнях заводятся чудовища

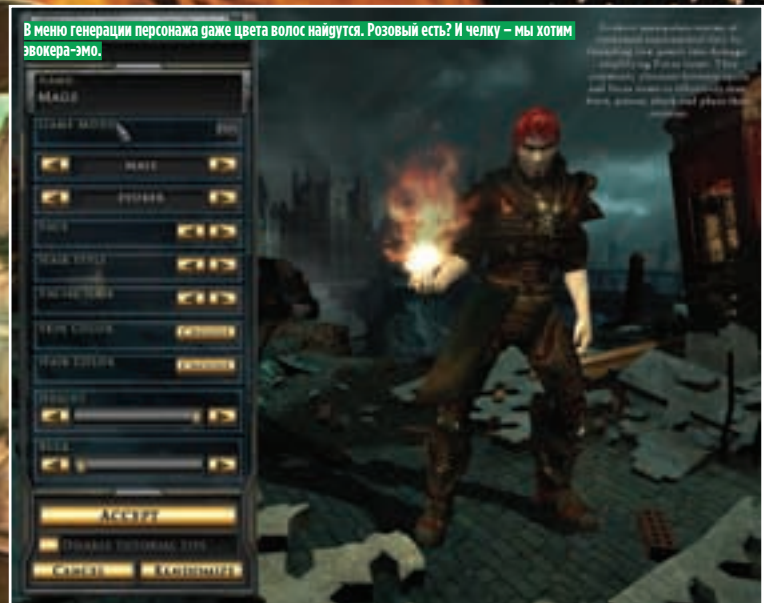
и всевозможные автоматы/доспехи/мечи/детали. Не удивляйтесь, если, выскочив из очередного портала, вы нос к носу столкнетесь с рычащей толпой элитных звероящеров. Это работа его величества генератора случайных чисел. Финтифлюшка, кстати, прямиком пришедшая из многопользовательских ролевых игр: убили злодея, собрали двенадцать рук зомби и шесть клыков йети – возвращаемся за наградой. Локация тут же забывает о вас, зомби по-прежнему волюно пасутся на темных улочках, йети расставлены по углам, злодей жив, здоров и ждет нового победителя.

Приятное

Отрадно видеть, что разработчики наконец отказались от бездумного клонирования донельзя затасканных воина, лучника и мага. Hellgate: London предлагает выбрать аж из шести профессий, а временной континуум игры делает учебу занятием привлекательным. Blademaster – типичный варвар будущего. Сильный, порывистый, он со скрипом напоминает алфавит. Чувствует себя уютно лишь в тех случаях, когда сжимает в лапищах тяжеленный меч, а лучше пару. Под его ударами рептилии оседают на пол и теряют головы. Подобным фехтованием не брезгует и Guardian, этакий паладин,



Это не волшебная палочка, это опаснейшее оружие убийства.



В меню генерации персонажа даже цвета волос найдутся. Розовый есть? И челку – мы хотим эвокера-эмо.



Negotiator



Вид от первого лица лишний раз показывает, что чудовища страшные. Нет, даже ужасные, фу!

напоминающий съехавшего с катушек любителя фэнтези, одного из тех, что расхаживают по улицам современных городов с мечами и щитами. До чего хороши его комбо-связки: прыжок с рубящим ударом и крепкий апперкот щитом! Summoner – нечто среднее между друидом и колдуном. Этот на диво тощий субъект предпочитает воевать чужими руками (лапами, щупальцами...), а потому частенько пользуется помощью существ, более или менее монструозных. Играть им легче всего: знай следи за здоровьем зверушек да вызывай по необходимости новых. Evoker – маг? Очень похоже на то, однако вместо волшебной палочки он ходит со здоровенным бластером, позволяющим радовать врага фаерболлами и прочими фокусами. И самое, на наш взгляд, вкусное: Marksman и Engineer. Эти не пытаются угодить любителям стимпанка и вполне подходят к изображаемой эпохе. Первый виртуозно обращается с огнестрельным оружием, второй конструирует роботов, которых всюду таскает за собой. Механические спутники находят врага, подсвечивают его лучиками, а то и вовсе убивают. Начать Hellgate: London хочется сразу и всеми. Не терпится поскорее опробовать в деле парные клинки, пулеметы и инженерс-

кие способности. Игра, впрочем, всех встречает одинаково радушно. Очень скоро мы по розовые ушки погружаемся в мир, до отказа набитый винтовочками, пистолетиками, шлемиками, апгрейдиками... Увлекательную игру «одень Машу» тоже никто не отменял. Кукла персонажа изменяется всякий раз, как на нее напяливают что-то новое, будь то кевларовые панталоны или магический нагрудник.

Гадкий утенок

Не пытайтесь начать игру вечером, иначе закончите с рассветом. Принцип «еще уровень и спать» работает как часы. На задний план отступают и огрехи картинки, и простоватые квесты. Принести мальчику искусственную ногу, найти кого-то там важного, убить чего-то там злое. Мир вокруг расплывается, оставляя лишь перекрестие прицела. Еще шмотка. Новый апгрейд. А что будет, если выдать инженеру гранатомет? Ой, смотрите, ворота в самый настоящий ад, давайте зайдем! Наконец посещает мысль: а ведь того же саммонера стоило бы развивать иначе, ведь у героя три ветки талантов, и выучить все за одну игру ну никак не получится. Стопка героев в главном меню растет, они щеголяют красивыми бронезилетами и редким оружием. Flagship, когда нам ждать добавки? ☞



Сделать апгрейд винтовки можно в любой момент. Прямо вот нашли детальку, остановились и поставили. И стреляется сразу веселее.

RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION

ПУШИСТИК И ЖЕСТЯНКА НАНОСЯТ ОТВЕТНЫЙ УДАР.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:**
PlayStation 3
- ЖАНР:**
shooter, third-person/action, adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
SCEE
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:**
«Софт Клуб»
- РАЗРАБОТЧИК:**
Insomniac
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**
1
- ОНЛАЙН:**
www.us.playstation.com/ratchetandclank



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ
8.5

ПЛЮСЫ +
Традиционно динамичный и увлекательный игровой процесс, забавные персонажи, красочная графика, прекрасно озвученные диалоги.

МИНУСЫ -
Несбалансированное оружие, скромные размеры многих уровней, скучноватый сюжет, неудачное использование гироскопов, отсутствие многопользовательского режима.

РЕЗЮМЕ ☑
Самая обычная Ratchet & Clank без каких-либо откровений. Тысячи поклонников осчастливлены, и это — самое главное.



ОТЛИЧНО

Прошедшей осенью компания Sony явно вознамерилась примерить на себя красную шапку Санта-Клауса, взявшись одаривать владельцев PlayStation 3 одной хорошей игрой за другой. Сначала появилась отменная Heavenly Sword, затем наступила очередь необычной и увлекательной Folklore, а немного погодя подтянули и тяжелую артиллерию – Uncharted: Drake's Fortune от студии Naughty Dog и, конечно же, Ratchet & Clank: Tools of Destruction от коллектива Insomniac. О сильных и слабых сторонах первой вы можете узнать из прошлого выпуска «СИ», ну а про заслуги и промахи второй читайте ниже.

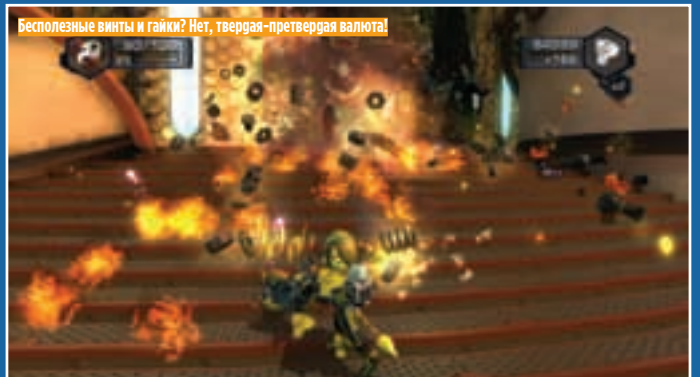
«Еле узнал вас в высоком разрешении!»

...воскликает один из второстепенных героев ближе к финалу, и явно кривит душой. Ведь уже с самого начала любому, кто общался с предыдущими частями сериала, ясно как Божий день: изменений в новом сиквеле кот наплакал. Причем это касается как собственно игрового процесса, так и внешности Tools of Destruction – с обсуждением которой предлагаем не затягивать. Пусть графика, если верить прописным истинам, не главная составляющая успеха того или иного проекта (кстати, создатели Crysis не согласны), именно на нее большинство из нас обращают внимание в первую очередь. Вот и

здесь, едва заканчивается показ вступительного ролика (по старой-доброй традиции выполненного на движке), мы начинаем дотошно изучать закоулки Метрополиса, стараясь понять, что подарила городу процессорная мощь PlayStation 3. Скажем сразу – да, польза очевидна, но речь, скорее, идет о косметических изменениях, нежели о капремонте. Модели героев и декорации заметно прибавили в полигонах, спецэффекты стали более разнообразными и броскими, само собой, улучшилось качество текстур, да и объектам в кадре ничуть не тесно. Свою лепту вносит и упомянутое высокое разрешение – хотя это второй подряд проект Insomniac, не «дотянувший» до отметки в 1080p. Вместе с тем, по субъективным ощущениям, размеры уровней либо остались прежними, либо даже уменьшились, да и интерактивность отнюдь не поражает воображение: ломать и взрывать разрешено только те предметы и там, где акты вандализма предусмотрены сценарием. В общем, проявить инициативу не получится, разве что вы вознамеритесь снести в Метрополисе все лишние фонари до последнего.

В будущее – с чистой совестью!

Впрочем, не переживайте, скучать в Tools of Destruction не придется. События бешеной лошадию срываются с места в карьер, забрасывая ушасто-металлический дуэт то на одну планету, то на другую – и чем



Беспольные винты и гайки? Нет, твердая-претвердая валюта!



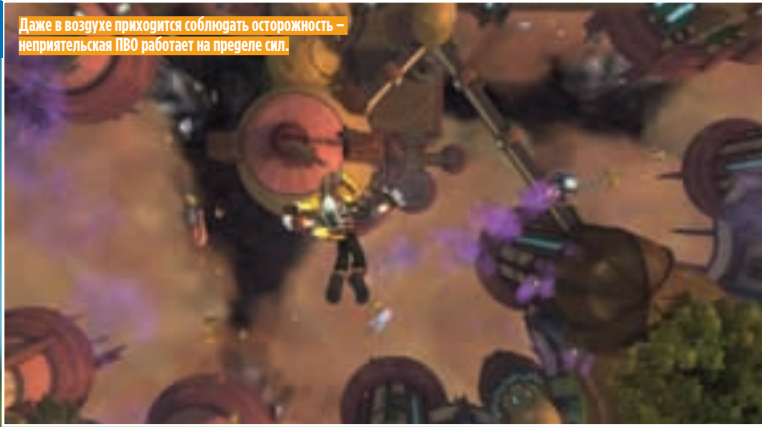
Некоторые идеи явно позаимствованы у конкурентов. Например, у Retro Studios, авторов Metroid Prime.



Хорошо защищенные противники могут превратиться в серьезную головную боль – любовной атакой их не проймешь.



Даже в воздухе приходится соблюдать осторожность — неприятельская ПВО работает на пределе сил.



Клэнк поможет товарищу спланировать с большой высоты без ущерба для здоровья.



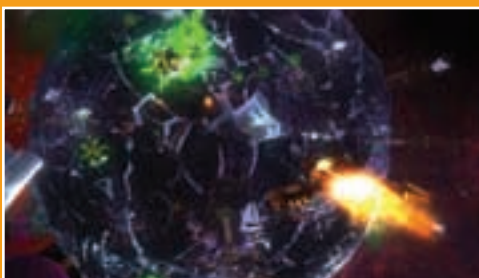
Крылатые качели

Буучи верными последователями генеральной линии Sony, ребята из Insomniac были просто обязаны найти применение встроеным в Sixaxis гироскопам. И они, как ни странно, нашли. Наклоняя контроллер в разные стороны, вы можете управлять «падением» Рэтчета во время высадок на некоторые планеты (маневрировать придется, дабы уклониться от огня ПВО) или задавать направление полета в тех случаях, когда Рэтчет с помощью Клэнки превращается в некое подобие аэроплана. Еще одна сфера применения гироскопа — контроль управляемых торнадо и мини-игра, напоминающая пинбол (так в Tools of Destruction замаскировали взлом электронных замков). К сожалению, ни в одном из перечисленных случаев гироскоп собственное существование нисколько не оправдывает — неудобно, неотзывчиво и весьма раздражает. Можно лишь позавидовать предусмотрительности разработчиков, догадавшихся позволить нам отключать чудо-технику по желанию. Все-таки летать, используя привычную аналоговую рукоятку, не в пример удобнее — не так заносит на поворотах.



Радости жизни

Конечно, очередная Ratchet & Clank просто не имела бы права называться частью знаменитого сериала, не будь в ней целого букета разнообразных мини-игр, призванных отвлечь утомленного пользователя от рутинной зачистки уровней. Самое видное место в списке, как обычно, занимает местная версия «рельсового» шутера — герои сияют в кабине звездолета, летят в заданном направлении и отстреливают наседающих противников, используя мощные турели стальной «птички». Полет, как правило, заканчивается грандиозным побоищем с флагманским кораблем противника — хотя, как и прочие схватки с боссами, побойные сражения едва ли можно назвать сложными. Еще один традиционный вид развлечения — гладиаторские сражения на арене. В данном случае — на Личной Арене Его Императорского Величества Персиваля Тахиона. Тут, в общем-то, никаких сюрпризов: есть перечень соревнований, представляющих собой череду перестрелок и потасовок, и есть призовой фонд (его размер зависит от сложности предстоящих испытаний). Дошли до конца — получили деньги. Не дошли — с позором вылетели в меню выбора.



дальше в космос, тем толще инопланетяне. Полчища солдат полоумного Персиваля Тахиона, гигантские плотоядные слизни, дроиды-охранники, целые батареи артиллерийских установок, космические пираты, москиты-переростки и даже динозавры — вот примерный перечень тех, кого Рэтчету (при поддержке Клэнки, разумеется) предстоит взорвать, расстрелять, сжечь или распылить на атомы. Помнится, третья часть сериала начиналась с призыва «Up Your Arsenal!» — лозунг весьма актуален и по сей день. Ведь без внушительного арсенала средств массового уничтожения ни один ломбакс в мире Tools of Destruction не протянет и пяти минут. Проверено на практике, и не раз!

Тем не менее начинать придется с малого — слабенький пистолетик (гордо именуемый Combuster), скудный запас гранат не самого большого радиуса действия да верный гаечный ключ, многократно окропленный кровью врагов. Именно гаечный ключ и станет вашей

палочкой-выручалочкой на начальных этапах, пока прочее оружие не слишком эффективно, а на покупку чего-то более мощного катастрофически не хватает денег. Ключ в цепких лапках ломбакса, все равно что скальпель в кулаке сумасшедшего хирурга — инструмент универсальный и смертоносный. Не каждая тварь, будь она хоть трижды зубаста и фантастически клыкаста, выдержит точно нацеленный удар орудием пролетариата. К тому же, сражаясь ключом, не обязательно подпускать супостатов вплотную: зажав «R2», вы за долю секунды превратите ближний бой в обстрел нападающих на средней дистанции, причем после каждого броска верный гаечный ключ австралийским бумерангом возвращается в заболитые руки владельца. Увы, рано или поздно подобный метод расправы с несогласными становится слишком рискованным, так что смена экипировки неизбежна. Пересчитываем звонки бряцающие в карманах винтики да шпунтики и идем

к ближайшему барыге — закупать последние новинки галактического ВПК и улучшать то, чем уже успели обзавестись. Цены в местных магазинах, надо признать, ломовые; даже на поздних этапах игры денег на адекватный ответ инфляции порой не хватает. Вдобавок, далеко не все из предлагаемого вооружения действительно пригодится в дороге. То есть полезность Predator Launcher (стреляет самонаводящимися ракетами, может поражать несколько целей одновременно) никаких сомнений не вызывает; наверняка найдется применение бронебойному Shard Reaver и отдаленно смахивающему на световой меч Shock Ravager. А вот чудо технической мысли под названием Tornado Launcher, вероятно, так и будет пылиться в заплочном мешке, и тому есть ряд веских причин. Во-первых, учитывающая активность и многочисленность нападающих, их привычку набрасываться неожиданно и со всех сторон разом, малозарядное оружие в Tools of Destruction



Об умении плавать Рэтчет помнит далеко не всегда. Так что не торопитесь купаться в ближайшем болоте.



Флагман космических пиратов отличается гигантскими размерами и крохотной прочностью.



Как ни странно, не все обитатели Tools of Destruction хлопочут о вашей смерти — многие из них спокойно занимаются своими делами.

Пушка на прокачку

Эффективность оружия можно повысить двумя способами. Первый — пользоваться им много и часто, тогда оно само по себе от уровня к уровню будет становиться все лучше и функциональнее. Второй — заказать апгрейд в оружейной лавке. Денег за эту нехитрую процедуру с вас не возьмут, но потребуются запастись некоторым количеством довольно редкого металла — раританиума.



Отстающих не ждем!

Многопользовательский режим из Tools of Destruction испарился в неизвестном направлении — о его отсутствии разработчики сообщили еще за несколько месяцев до появления игры в продаже. Официальная причина: желание сосредоточиться на сюжетном режиме. В действительности, мы подозреваем, все куда проще и прозаичнее: Tools of Destruction дебютировала летом 2006 года в виде технологической демки для PlayStation 3, причем Insomniac тогда еще не завершила работу над Resistance: Fall of Man. Некоторое время спустя представители Sony заявили, что Tools of Destruction непременно поступит в продажу до конца 2007 года. Отвечать за слова издателя пришлось все той же Insomniac. Стюния с задачей справилась, но без жертв, к сожалению, не обошлось.

с ходу теряет очки. Во-вторых, в данном конкретном случае нам приходится иметь дело с управляемыми вручную торнадо — и управлять смертоносными вихрями в горячке боя что аналоговой рукояткой, что гироскопом (смотрите соответствующую врезку) смертельно неудобно, да и просто некогда. Так что же, сэкономим десятки тысяч условных единиц? Непременно — их, поверьте, найдется на что потратить. Например, на новую броню или разнообразные хитроумные приспособления, без особой оригинальности именуемые Devices.

Эти самые «девайсы» на поверку тоже довольно неоднозначны, да и запас можно пополнить в основном в магазине, лишь изредка подбирая в пути. А ведь без некоторых чудес техпрогресса не добьются и просто весьма забавные вещицы. Как вам, скажем, перспектива устроить злопыхателям непродолжительную, но за-

жигательную дискотеку? У вас и средство для организации такой имеется — автономный диско-шар на батарейках. А пока межгалактические бандюки отплясывают, нелишним будет как следует подпортить им жизнь.

В плену успеха

Сюжет сравнения с первыми частями Ratchet & Clank не выдерживает, хотя все проверенные с 2001 года приемчики и гаги сценаристы пустили в дело. Может быть, причина именно в этом: шутки по-прежнему забавны (взять, к примеру, эпизод про усыпляющий газ и его действие на роботов), но от назойливого «где-то мы уже такое видели, и не раз» отделаться не выходит. И ведь не покидает ощущение, будто авторы времени напрочь забывали о мотивах персонажей, из-за чего некоторые уровни (а их тут, кстати, не так уж и много), кажутся будто бы лишними. Ну прилетели, ну постреляли. А зачем, почему — черт его знает. Вроде бы, кто-то из добро-

вольных помощников бормотал что-то себе под нос для приличия в конце прошлой миссии, да только мы в тот момент как раз расшвыривали толпу пиратов на борту аэрояхты.

Однако, несмотря ни на что, профессионализм разработчиков поражает. Времени на проект — и это местами совершенно очевидно — им отвели совсем немного, но даже в столь неблагоприятной обстановке вечной спешки, пользуясь одними лишь готовыми идеями и уже опробованными на практике штампами, авторы Tools of Destruction умудрились представить на суд общественности отличную, пусть и не лишнюю недочетов игру. К тому же, концовка Tools of Destruction, как это нынче принято, намекает на скорое продолжение этой в высшей степени драматичной истории. Так что у Insomniac есть отличная возможность поработать над ошибками, выпустить через годик-другой идеальную «Ratchet & Clank нового поколения». Мы будем с нетерпением ждать. Честное ломбаское! **СГ**

Минуты славы

Коротышка Клэнк, как обычно, большую часть времени проводит, изображая заплечный рюкзак Рэтчета. Но и в его жизни случаются яркие эпизоды — например, когда требуется куда-нибудь пролезть, а ушастый и хвостатый космонавт для этого слишком велик. Заметим, в схватках с противниками Клэнк тягаться с приятелем не может, хотя и робот кое-что смыслит в боевых искусствах. Зато ему помогает целый отряд таинственных существ Zoni, с помощью которых Клэнк даже ход времени умеет замедлить — навык, в отдельных случаях чрезвычайно полезный.





Гонки на лагони

Верная обычая радовать одной и той же игрой владельцев всех платформ разом, компания Electronic Arts, разумеется, не оставила без внимания обладателей Nintendo DS и PSP – каждая из портативных консолей получила свою собственную версию ProStreet. И тут, как ни странно, нас поджигает небольшой сюрприз. Если PSP-вариант представляет собой урезанный под нужды более слабого железа оригинал, то для DS выпустили вполне самостоятельный проект, к тому же учитывающий ошибки прошлых лет – например, просчеты, допущенные в DS-версии Need for Speed Carbon. Скажем, разработчики из студии Exient решили свести к минимуму использование нижнего тактильного экрана: теперь он служит для отображения различных статистических данных, информации о ваших успехах в том или ином заезде, а также для перехода (при помощи стилуса) из одного игрового режима в другой. Не оставили без внимания и графику – машины заметно прибавили в детализации, да и трассы стали куда симпатичнее. До шедевра, конечно, еще далековато, но, по крайней мере, положительная динамика налицо.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, PS3, X360
- ▶ ЖАНР:
racing
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Electronic Arts
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
- ▶ ОНЛАЙН:
www.electronicarts.ru/nfsps



▶ Автор:
Алексей Барсуков
badgerbadger@mail.ru

NEED FOR SPEED PROSTREET

В ПОИСКАХ УТРАЧЕННОЙ СКОРОСТИ.

Какой издатель не любит раскрученные бренды? У некоторых эта любовь перерастает в настоящую манию. EA Games каждый год выдает на-гора продолжения популярных сериалов, безжалостно доя титулованных коровок. Надо отдать должное смелости и трудолюбию создателей Need for Speed (NFS), задача у них непростая. С одной стороны, нужно и фанатам угодить, не слишком отклоняясь от генеральной линии, с другой – новенькое придумать, чтобы те же фанаты не кривились: опять, мол, нам впаривают старье в новой упаковке. До сих пор разработчикам удавалось лавировать в этом сложном фарватере, но год от года задача становится все сложнее.

Дойная корова с логотипом NFS, похоже, вконец измучена и теперь дает обезжиренное молоко.

Выход из погупля

NFS ProStreet – первый в серии законопослушный гражданин, который платит налоги и превышает скорость лишь в отведенных для этого местах. Уголовное прошлое забыто, теперь уличные гонки стали легальными и даже коммерческими. Как такое произошло и почему – нам неизвестно, но то, что раньше было подпольной забавой для желающих пощекотать нервы, теперь стало модным телевизионным шоу в стиле R'n'B. Судьба серии наполняется творческий путь многих известных музыкантов-нонконформистов, начинавших в подва-

лах и окраинных ДК, а закончивших в «Голубом огоньке». Нас лишили сладости запретного плода. Канули в лету городские улицы и преследование полиции. Отныне действие разворачивается на закрытых треках, серых и однообразных. Обычные, самые обычные трассы для кольцевых гонок похожи друг на друга и на тысячи иных дорог. Зачем игру назвали ProStreet, когда самих улиц нет и в помине? Тусклое однообразие трасс восполняется обилием рекламы. Она повсюду, занимает каждый свободный миллиметр: огромные щиты, растяжки, воздушные шары, плазмы с роликами. А для пользователей Xbox 360 приготовлен особый подарок: перед началом игры им позволя-

ют скачать через Live целую кипу прекраснейшего, свежайшего... спама. Не жалуйтесь, зато менеджеры EA предложили своим клиентам очень модную нынче услугу – «динамическую рекламу». Продвижение товара за счет именных деталей, лицензированных концепт-каров и специальных событий еще можно пережить, тут они на своем месте, но когда единственный ярким пятном на трекке оказывается виденный уже полсотни раз логотип забугорного производителя машинного масла, это начинает раздражать.

Неон и силикон

Фабула гонкам нужна как пятое колесо телеги. Во всяком случае, так нам казалось, пока из NFS не исчез сквозной сюжет. Героя



ProStreet зовут Ryan Cooper, он безлик, никогда не снимает шлем и вечно молчит. Его желание победить объясняется очень туманно, дескать, наш герой намерен что-то доказать некому Ryo, который как-то раз пренебрежительно отозвался о нем. Согласитесь, повод сомнительный, либо у парня уж очень острый комплекс неполноценности.

Хотя пресноватая история ещё не самое страшное. Беда в другом: игра незаметно лишилась особого духа, вопреки яростным попыткам сохранить общий стиль серии: граффити, модные ребята в толпе, неон и силикон... Едва ProStreet вышла из тени, все изменилось, стало казаться, что богатенькие папенькины сынки собрались вместе и пытаются показать друг другу не-

реальную крутость, воображая себя модными стритрейсерами. Дабы эту самую крутость продемонстрировать, нам предстоит пережить несколько гоночных дней (Race Day) в режиме карьеры. Для открытия следующих этапов и получения новых машин надо не просто победить в нескольких состязаниях, но и набрать очки. Эти самые очки начисляют в основном за выигрыш, а еще за разную разность, скажем, аккуратную езду. В конце концов, занимать первые места в каких-то соревнованиях вовсе не обязательно, главное – «отработать норму» и перейти на следующий этап.

Мечта гаишника

Распорядок каждого «гоночного дня» включает несколько раз-

ных мероприятий. В репертуаре вариации на тему кольцевых гонок: прийти первым к финишу, показать лучший результат на всех контрольных пунктах, выжать предельную скорость на каждом отрезке. Не забыть drift и drag racing. В первом случае важнее всего красота и зрелищность: блеснуть при заносе, показать эффектный поворот. Drag racing, напротив, требует максимальной мощности и скорости на небольшом отрезке дороги. Трассы для кольцевых гонок, к сожалению, не радуют разнообразием. А тут ещё ушлые противники спуска не дают. Как мы ни улучшали машины, похоже, соперники все подмечают и быстренько делают апгрейд.


Да и управлять автомобилем в NFS ProStreet совсем непросто,

если, конечно, вы не выбрали режим casual, где компьютер будет следить за скоростью и поможет одолеть сложные участки. Хотя игра заботливо указывает угол поворота, специальными знаками предупреждает, что пора снизить скорость, да еще и подбирает оптимальный маршрут для поворота, выиграть гонку, просто вдавив педаль газа в пол, не выйдет, особенно на последних этапах. Мало того, к здешнему управлению нужно принаравливаться. ProStreet безжалостна к любителям высоких скоростей, для них даже средненький поворот превращается в настоящий кошмар. Кататься приходится осторожно, ведь машины частенько ломаются, что здорово портит их ходовые качества. Когда поврежденный

- 1 С чем-чем, а с детализацией машин у NFS никогда не было проблем.
- 2 Если вы оторвете взгляд от... глаз этой девушки, то заметите, как однообразно выглядят стритрейсеры – три варианта толстовок и два варианта лиц.
- 3 Разогрев шин. Эта мини-игра повторяется слишком часто и очень быстро надоедает.
- 4 В drag racing секрет победы прост – переключать передачи вовремя.
- 5 Несмотря на то что игра показывает оптимальный маршрут, вежливо предупреждает стрелочкой и предлагает снизить скорость, вписаться в поворот непросто.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ 
Удачный мультиплеер. По-прежнему интереснейший тюнинг. Отличный автотарак.

МИНУСЫ 
Утеряно было очарование и дух NFS. Треки однообразны и скучны, а фоны плохо проработаны. Реклама слишком навязчива.

РЕЗЮМЕ 
Легализация не пошла стритрейсингу на пользу. Игра оказалась пресной и невыразительной.



Дойная корова с логотипом NFS, похоже, вконец измучена и теперь гает обезжиренное молоко.

1 Концентрация рекламы на квадратный метр превышает все нормы Минздрава. Energizer и Syntec запомнятся вам надолго.

2 А это наш герой собственной персоной. Шлем он так и не снимет. Интересно, почему?

3 А вот и главный злодей — Руо, посмеивший отпустить в наш адрес несколько невнятных колкостей. Чем и побужил нас к многочасовому марафону.

становится слишком много (а добиться этого очень легко), железного коня снимают с гонки — лихачества здесь не прощают. Хотя поначалу освоить ProStreet не просто, зато со временем ловкие виражи доставляют некоторое удовольствие и здорово повышают самооценку. Досадно, что нельзя сделать запись заезда, а потом похвастаться мастерством перед родными и близкими. Дрифт в игре получился совсем неплох. Трюки выполнять несложно, что от тебя требуется, понимаешь быстро, а главное — если машина вылетела за пределы трассы, с нас не снимают все заработанные очки. В режиме drag появилась новая финтифлюшка: разогрев шин перед стартом. Сделано все в духе эдакой мини-игры, которая очень быстро

надоедает, поскольку повторяется перед каждым заездом.

Личный автопарк

Предполагается, что для каждого вида состязаний игрок заведет отдельный автомобиль. Один — для заездов на скорость, другой — для дрифтов, третий — для кольцевых гонок. При этом любую машину можно «оттюнить» специально под тот или иной вид гонок. По доброй традиции, авто подобраны и воссозданы на совесть, мало того, авторы любезно предлагают опробовать модели, которые еще даже не поступили в продажу. Любовно сохранён и тюнинг, всегда считавшийся особенностью серии NFS. Нам позволено не только улучшать ходовые качества «железного коня», — увеличивать скорость,

мощность и управляемость, но и по своему вкусу менять его внешний вид. И тут уж вариантов превеликое множество. Копаться в настройках, доводя до ума внешний вид машины, можно очень долго. Не грех вручную подобрать форму для тех или иных деталей и улучшить аэродинамические качества авто. Кстати, проверить, насколько хорошо все это работает, стоит сразу же, еще до выхода на трассу. Все свои художества можно сохранять в виде чертежей, а потом обмениваться с друзьями смелыми идеями.

Авто, га не то

В этом году EA Games смело погналась за новым стилем, но в поворот не вписалась. Игра получилась тусклой и вялой, лишилась своеобразного аромата и остро-

ты, которые придавали сериалу подпольные состязания стритрейсеров. Серенькие, похожие друг на друга треки и повторяющиеся соревнования, где главное не победа, а набор критической массы очков, очень быстро надоедают. Скорость превышать нельзя, лихачить — ни-ни. Если хочешь дотянуть до финиша — будь добр, береги блестящее авто и аккуратно вписывайся в повороты. Конечно, игра «выезжает» за счет отличного автопарка, сложного и интересного тюнинга, а также увлекательного мультиплеера, которым одарили не только любителей PC, но и владельцев консолей. Но это запас прочности, доставшийся ProStreet от предшественниц. Скорее всего, еще один неудачный маневр NFS не переживет. Конкуренты и так уже сильно ушли вперед. **М**



Интервью с Николаем Фоменко



В русской версии Need for Speed: ProStreet все происходящее на трассе живейшим образом обсуждают узнаваемые голоса: Александра Кабановского, комментатора гонок «Формулы-1» и Николая Фоменко – актера, гонщика, бизнесмена и шоумена. Когда мы расспросили Николая о работе над игрой, он тоже не промолчал.

? Как вы считаете, какую аудиторию должен привлечь ваш голос в русской версии Need for Speed?

Я не знаю, на кого это нацелено. Как мне кажется, сегодня в России фамилия может добавить максимум одну тысячную долю процента к продажам – мы не в Соединённых Штатах и не в Англии. Но, поскольку я считаю себя профессионалом в гонках, думаю, что моя голосовая работа в этом проекте будет даже интереснее, чем оригинальная.

? Помог ли вам в работе над озвучкой Need for Speed ваш опыт гонщика и комментатора?

Нет, это была актёрская работа в чистом виде. Я стритрейсингом никогда не занимался и ничего о нём не знаю, не знаю этого «грипа», «дрифта». Я понимаю, о чём идет речь, но профессиональный автомобильный спорт – другой, там свой сленг и термины.

? С каким объемом текста пришлось столкнуться?

Я спросил только название игры и на какую платформу она пойдёт. Этой информации мне хватило – я совершенно точно знал, что объем будет сумасшедший. Огромное количество комбинаций, и всё это надо озвучить по несколько раз, и по-разному. Записывались больше 30 часов. Если раньше на эпизод давалось 10 версий, то сейчас – две тысячи. Проколется колесо или не проколется, два колеса проколется или три;

пойдете вы в занос или в поворот – всё это надо озвучить. Одну и ту же аварию можно исполнить двадцать пять тысяч раз.

? Наверное, трудно записывать куски, которые должны стыковаться?

Да, это очень трудная работа. В игре они расставляются автоматически, и никто не знает, как именно они будут «прицепляться». При этом из них должно получаться одно предложение.

? Каким вам показался текст – возможно, вы бы написали по-другому?

Да, я бы сформулировал немножко по-другому. Стритрейсинг – это всё-таки не наше, получается, что все английские слова как бы «висят в пустоте». К каждому специальному термину должно быть «пришито» большое количество сопутствующего сленга. А у нас, кроме слов «давайте зажжём-жжём-подожжём» или «это жезь!», больше ничего и нет. А там – огромное количество наборных сочетаний, при том что язык гораздо беднее русского. Поэтому переводчики – они хоть и делают всё правильно, но без того оригинального драйва, потому что у нас его просто никто не поймёт. Так что адаптация очень верная – для массового покупателя, который слушает «Русское радио», а не, скажем, «Радио Джаз» или «Радио Классика». **СИ**



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

IMPORT REVIEW

METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS PLUS

ПОД ЛЕЖАЧИЙ КАМЕНЬ СНЕЙК НЕ ПОЛЗЕТ.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

▶ ЖАНР:

shooter.third-person.stealth

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Konami

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Сорт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Kojima Productions, Konami

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

▶ ОНЛАЙН:

www.konami.jp

jpsggamepmpo+enindex.html



▶ Автор:

Игорь Сонин

sonin@gameland.ru

Кojima Productions, кажется, нашла свой стиль. Каждая игра со словами Metal Gear в названии должна быть продана ровно два раза. Так было с Metal Gear Solid 3 – сначала вышла Snake Eater, затем расширенное издание Subsistence. Так было с Metal Gear Acid для PSP – две части игры мало чем отличались друг от друга. Похоже, так будет и с Metal Gear Solid 4, на одном и том же движке выпустят и сюжетную Guns of the Patriots, и сетевую Metal Gear Online. Из последних релизов неукученной была только Metal Gear Solid Portable Ops для PSP – игра о нелегкой жизни молодого Биг Босса. Но и ей оставалось недолго: в сентябре дополнение Metal Gear Solid

Portable Ops Plus вышло в Японии, в середине ноября – в США. С европейским релизом Konami опять не торопится, он ожидается где-то в 2008-м. Если помните, самой интересной частью Portable Ops была великолепная одиночная кампания – увлекательная, длинная, необычная, с блестящей озвучкой и первоклассной музыкой. История Биг Босса вписывалась в сюжетную линию Metal Gear Solid и напоминала о величии «номерных» игр сериала. Тем более удивительно, что эта замечательная кампания почему-то не вошла в состав в Portable Ops Plus. Диск с игрой в США стоит всего 20 долларов, а сама Portable Ops Plus позиционируется как «многопользовательское дополнение» (не бой-

тесь слова «дополнение», игра отлично работает и без оригинальной Portable Ops). Все, что есть на этом диске, – новый одиночный режим Infinity Mission да расширенная и исправленная версия мультиплеера Portable Ops. Раньше мы собирали команду солдат в одиночной кампании, а потом отправлялись с ними покорять сетевые просторы. В Portable Ops Plus можно загрузить данные из сохранения от оригинальной игры, а можно разыскивать рекрутов в новом режиме Infinity Mission. Сюжета здесь нет; по сути дела, это сборник миссий со случайно создающимися заданиями. Такой режим в подметки не годится первоклассной сюжетной кампании Portable Ops и больше всего напомина-

ет унылое случайное подзаемелье из какой-нибудь японской RPG. В Infinity Mission четыре уровня сложности – Easy, Normal, Hard и Extreme, и стимул проходить это все есть только один: чем тяжелее вам приходится, тем более умелых подручных вы можете получить в свое распоряжение. Второй крупный режим игры – исправленный мультиплеер. Прямо скажем, исправлять здесь было что, в оригинальной Portable Ops сетевые режимы оказались весьма противоречивыми. Дело в том, что в онлайн использовались именно те солдаты, которых игроку удавалось добыть в одиночной кампании. Если вы проигрывали сетевой матч, приходилось расстаться с кем-то из своих. Если побеждали – могли

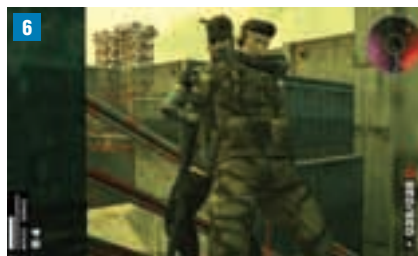
- 1 Один из новых героев в Portable Ops Plus – Райген в костюме из Metal Gear Solid 2.
- 2 Другой новый персонаж – Старый Снейк из Metal Gear Solid 4. К сожалению, Portable Ops Plus больше никак не связана с Guns of the Patriots.
- 3 Если вы забыли, то Portable Ops – одна из самых красивых игр для PSP. И в дополнении графика ничуть не поугурела.
- 4 Богатый выбор оружия в Portable Ops Plus плох только одним: что бы вы ни выбрали, стрелять с аналоговой «пуговицей» одинаково неудобно.
- 5 Винтовка Famas – один из новых видов оружия в Portable Ops Plus.
- 6 Большую часть Infinity Mission вам предстоит таскать бездыханных солдат в грузовик Кэмпбелла. Только так можно заметить новых, сильных товарищей.



СЕКРЕТ!

В режиме Infinity Mission можно открыть четверых знакомых героев. Завершите все миссии на уровне сложности Easy, и в команду будет добавлен Нейкинг Снейк (он же Биг Босс). Прохождение на Medium открывает доступ к Старому Снейку, а уровень сложности Hard позволяет получить Райдена. Ну а если вы закончите игру и на сложности Extreme, то к отряду присоединится таинственный хозяин грузовика с солдатами Рой Кэмпбелл.

Мало того что разработчики Metal Gear Solid Portable Ops Plus не исправили многие недостатки сетевой игры, так еще и умудрились сломать то, что в прошлой игре отлично работало. Например, раньше для поиска новых солдат можно было использовать приемник GPS, а теперь эта возможность в игре отсутствует. Кроме того, еще совсем недавно разрешалось «вытаскивать» новых солдат из каждой найденной точки Wi-Fi (функция Access Point Scan). Теперь же эти солдаты не хотят вступать в наши ряды за зороро-во живешь. Они начинают прегьявлять требования к команде, и если ваш отряд им не удовлетворяет, присоединяться не будут. Но бега не в этом. Бега в том, что рекруты выдают совершенно невнятные заявления. При общении с таким солдатом вы можете услышать фразу, вроде «No chickens». Что он имеет в виду и как склонить такого индивидуума к сотрудничеству, совершенно неясно. Равно как и неясно, зачем разработчикам нужно было портить нормально работавшую часть игры.



На диске – новый одиночный режим Infinity Mission ga расширенная и исправленная версия мультиплеера Portable Ops.

получить одного из бывших врагов в свое распоряжение. С одной стороны, отличная идея! Играть с хорошими друзьями было одно удовольствие. С другой стороны, на публичных серверах быстро воцарилась анархия. Энтузиасты в считанные дни разобрали игру по косточкам и нашли способ создавать солдат с любыми нужными характеристиками. В итоге в большинстве сетевых матчей бесчинствовали банды супервоинов. Сейчас, с выходом Portable Ops Plus, ситуация мало изменилась. Посетители сетевых форумов уже нашли способ менять

камуфляж у солдат и, кажется, опять научились клонировать героев. В любом случае, всегда остается классический способ дармовой прокачки – играть с самими собой с двух PSP. Из прочих дополнений новые уровни (включая ангар Metal Gear Rex из первой части Metal Gear Solid), новые солдаты (в том числе Старый Снейк из Metal Gear Solid 4 и Райден из Metal Gear Solid 2), новое оружие (например, французская винтовка Famas), новые типы солдат. В одиночном режиме максимальное количество солдат в команде поднято до двух сотен.

Озвучки (читай Дэвида Хейтера) в дополнении нет. Удивительно, но и схема управления осталась в точности той же, что была в оригинальной Portable Ops – а ведь еще тогда было понятно, что в сетевой игре раскладку клавиш явно можно улучшить. Добавлен режим Boss Rush (битвы с боссами из сюжетной кампании), который почему-то открывается, только если на карте памяти будет обнаружено сохранение от оригинальной Portable Ops. Появился дополнительный режим сетевой игры под названием Shooting Range, в котором команды должны подстре-

ливать расставленные на уровне цели. Но, в конце концов, игра так или иначе превращается в бессмысленную прокачку в сингле и не менее бессмысленное меряние характеристиками в онлайн. В общем, дело – труба. В Portable Ops была отличная одиночная кампания и посредственный мультиплеер. Portable Ops Plus могла бы исправить недостатки сетевой игры, но вместо этого нам зачем-то подали еще больше посредственного мультиплеера. Даже при цене в 20 долларов США такое приобретение не оправдывает своих денег. Давайте лучше так: эту двадцатку откладываем до выхода Guns of the Patriots. Лишние доллары нам еще пригодятся, ведь свежую Metal Gear Solid 4 опять придется покупать дважды. **С**

ВЕРДИКТ
6.0

ПЛЮСЫ +

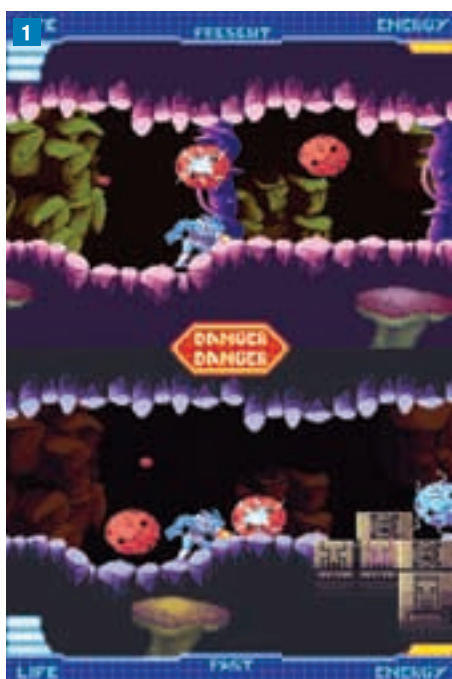
Выдающаяся графика, несколько новых режимов игры, дополнительные уровни, персонажи, виды оружия.

МИНУСЫ -

Отсутствие сюжетной кампании, слабая защита против читеров, неудобное для онлайн управления, отсутствие серьезных изменений.

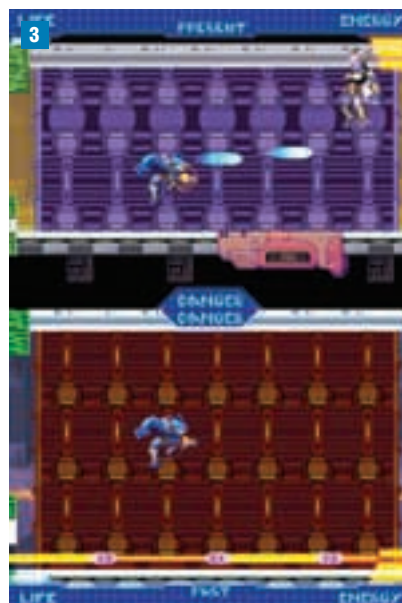
РЕЗЮМЕ ✓

Неудачное дополнение для Portable Ops. Хорошее убрали, плохого свелали больше. Ну и зачем нам больше плохого.



Берегись призрачного гжедая!

На последнем уровне четвертой зоны в сражении с сфиолетовым меченосцем и его фантомными двойниками вас поджигает очень неприятный баг. Если вы атакуете неправильную копию босса, когда он многократно размножится и попытается зарубить Нека ударом сверху, игра может зависнуть!



CHRONOS TWIN

ПРОШЛОЕ И НАСТОЯЩЕЕ ДОЛЖНЫ ПРИНАДЛЕЖАТЬ НАМ! ЗА ВЕЛИКУЮ СПРАВЕДЛИВОСТЬ!

На первый взгляд может показаться, что Chronos Twin пытается мимикрировать под другие популярные сериалы. Так, название игры явно напоминает о Chrono Trigger (Наталья Одинцова таки на это купилась), а главный герой сильно смахивает на Мегамена. Внимательные исследователи даже нашли на старых скриншотах фрагменты фонов, «позаимствованных» из игр Sarcom. Из релиза плагиат вычистили, взамен добавив написанную на ужасном английском языке предысторию с иллюстрациями в стиле «тетрадка первоклашки». Впрочем, исчерпав сюжетную начинку во вступлении, авторы-испанцы оставляют нас наедине с чере-

дой уровней, более не развлекают упоминаниями о «that thing». Chronos Twin действительно похожа на классические зубодробительные платформеры со стрельбой, вроде Mega Man, Gunstar Heroes или Contra. Только в «Контре» было два героя на одном экране — здесь же ситуация прямо противоположная. Верхний дисплей изображает наше настоящее, нижний показывает прошлое. Наш герой Нек, благодаря чудесам науки, находится и там, и там одновременно. Вначале обе временные проекции бегают и прыгают синхронно, однако вскоре наш часовой получает возможность фиксировать одну (любую) из них, пока вторая бегает на разведку или расчищает путь. Ведь в Chronos Twin, в лучших традициях темпоральной

фантастики, прошлое может оказывать влияние на будущее. Кроме того, существует и обратная связь — так, если в будущем под ногами у Нека есть опора, он не упадет вниз, пусть даже в прошлом под ним разверзнется пропасть. Но самое главное — теперь на голову героя можно свалить в два раза больше неприятностей, чем в обычном платформере. Снизу мины — сверху бомбы. Снизу пушки — сверху лазерные заграждения. Снизу босс — сверху... тоже босс. Надо успевать соображать, откуда на вас свалилась очередная напасть, и жать на одну из двух гашеток — ведь стреляют «Нек-сейчас» и «Нек-тогда» строго по очереди. В игре словно появилось третье измерение, причем без всяких по-

лигонов и вокселей. К чести авторов, они очень аккуратно вводят игрока в курс дела и никогда не перебарщивают со сложностью. Все затруднения возникают исключительно из-за необычности игровой перспективы. Только вам покажется, что вы видели уже все фокусы, на которые способно разорванное время, как хитроумные дизайнеры предьявляют по очередную «непроходимую» полосу препятствий, то задачку, заставляющую использовать прошлое или будущее в качестве шпаргалки, а то и вовсе аналог электронной забавы «Ну, погоди!». Игровой процесс безупречен, но оформление подкачало. Для продукта, продающегося за деньги, Chronos Twin не хватает внешнего лоска. ❏

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: action.platform.2D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Lexicon Entertainment
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: EnjoyUP
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: www.chronostwin.com



▶ Автор: Илья Ченцов
chen@gameland.ru

- 1 При появлении опасности игра скрипучим голосом произносит «Danger!», и на соответствующем экране (или на обоих сразу) начинает мигать специальный индикатор.
- 2 На этом снимке отчетливо видно, что арт сканировался с листочка в клеточку.
- 3 На более поздних уровнях появляются враги, то и дело прыгающие из прошлого в будущее и обратно.

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ +

Очень необычная и в то же время простая идея. Разнообразие игровых ситуаций при плавном, но верном нарастании уровня сложности.

МИНУСЫ -

Старомодная, а местами и просто уродливая графика. Сложность (ближе к финалу) на грани вырывания волос. DS-специфичность проекта иллюзорна.

РЕЗЮМЕ

Механика и логический дизайн Chronos Twin безупречны, но оформлена игра скучно, архаично, а местами просто неряшливо.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
Wii
- ▶ ЖАНР:
special.edutainment
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«ND Вигеигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- ▶ ОНЛАЙН:
www.bigbrainacademy.com



▶ Автор:

Сергей Цилорик
td@gameland.ru

1 Фигуры нужно расставить в соответствии с примером сверху.

2 В этой мини-игре необходимо запомнить, какие блюда заказывает клиент и в каких количествах.

3 Во всех мини-играх пульт используется для выбора ответа.

BIG BRAIN ACADEMY: WII DEGREE

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ПУЛЬТОМЕТР СИЛЫ УМА.

Н е так уж и давно, меньше двух лет назад, для DS вышла Big Brain Academy. Она не была игрой в привычном смысле этого слова; появившись как картридж в старательно не приемлющем заимствованные неологизмы Советском Союзе, на коробке точно была бы надпись: «Развивающее ПО для младшего и среднего школьного возраста». Полтора десятка мини-игр в пяти категориях, направленных на всестороннее развитие мышления, – вот что являла собой Big Brain Academy. Ее «продолжение», озаглавленное Wii Degree, по наполнению мало отличается от оригинала – лишь мини-игры другие. Да вот незадача: продолжение, как легко можно догадаться по названию, не пор-

тативно, и стандартам домашних консолей скучное его наполнение никак не соответствует. Ведь одно дело – потратить десять минут на разминку извилины в дороге на работу, и совсем другое – сидя дома, за большим телевизором и приставкой «нового поколения», заниматься решением головоломок, доступных первоклашкам. И при этом Big Brain Academy вел календарь да призывал к ежедневной разминке и поддержанию молодости мозга, то «Академия» ограничивается простым «тренируйтесь и ставьте рекорды». Пять категорий из оригинальной Big Brain Academy все еще

в строю. Как и прежде, нас ждут испытания на память, логику, анализ, распознавание и арифметику. Режим практики позволяет свободно тренироваться в каждой из мини-игр на любом из четырех уровней сложности (последний открывается при получении золотых медалей на трех прочих). Режим «Тест» предлагает пять произвольно выбранных испытаний – по одному из каждой категории – и складывает результаты, выводя значение веса мозга игрока. Да, по логике Big Brain Academy, за неделю, проведенную с игрой, содержимое черепных коробок игроков должно потяжелеть раза в два-три! Мультиплеер в Wii Degree приятно удивляет. Соперничать в кругу друзей можно одновременно

с двух пультов или же передавая один как трубку мира – подерживается до восьми участников. Соревновательный элемент дает ту самую мотивацию, которой игре не хватает. Wii Degree использует и WiiConnect24: через Интернет вы сможете делиться с друзьями рекордами. Итого наша оценка «Академии» – слабая «троечка». Единственная, пожалуй, категория людей, которых Wii Degree сможет удовлетворить, – дети лет этак до десяти. Да и для них с тем же успехом подойдет более дешевое «развивающее ПО» для PC, а для тех уникалов, что еще не избалованы интерактивом, – всевозможные книжки. Потому что, как ни крути, своей высокой цене Big Brain Academy: Wii Degree не оправдывает. **М**

ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ



Удобное управление, зрелое использование Wii, хороший мультиплеер, мини-игры способны приятно удивить.

МИНУСЫ

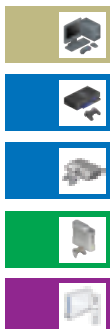


15 логических мини-игр – и это вся начинка игры для домашней консоли в 2007 году? Не смешно.

РЕЗЮМЕ



Прожиточный минимум содержания в прожиточном минимуме презентации.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii
- ▶ ЖАНР: sports, traditional, soccer, sim
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Спорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Konami
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 3.0 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ ОНЛАЙН: www.konami-pes2008.com



▶ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru

1 Попытка сделать из обычного игрока Егора Титова. Самое важное – найти правильное фото.

2 Губастик Дрогба в верхней борьбе. Посмотрите на прорисовку лица: для футбола на PC это прорыв, для FIFA – чувствительный пинок.



3 Нагменный Кака. В принципе, ему есть чем гордиться – номинант на «Золотой мяч», как-никак.

ВЕРДИКТ



ПЛЮСЫ

Роскошная для PC-футсима графика, улучшенная Master League, появились наказания за симуляцию, есть «Спартак» и «Локомотив».

МИНУСЫ

Мелочи: маловато стадионов, бутс, мячей, лиц, форм. Короче, всего того, что есть у FIFA 08, не к столу быть помянута. Убогий саундтрек.

РЕЗЮМЕ

«PRO эволюционировал!» – радуемся мы, наконец-то дождавшись графического перевоплощения лучшего футбольного симулятора.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

ГЕНИАЛЬНО

ЕСЛИ У СОВЕРШЕНСТВА И ЕСТЬ ПРЕДЕЛ, ТО PRO EVOLUTION SOCCER 2008 – ПЕРВЫЙ ФУТБОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР, КОТОРЫЙ ЭТОГО ПРЕДЕЛА ПОЧТИ ДОСТИГ.

Прежде Pro Evolution Soccer, неказистый, но наглый диссидент в мире футсимв, брал одной живостью – натуралистичной, где-то даже немного грубой, без поблажек к начинающим имитацией мужской игры. Жесткие (не то что в FIFA с ее театральными схватками) столкновения, подкаты, от которых мурашки по коже, хлесткие удары под перекладину, выжженные солнцем или занесенные снегом поля, где ноги увязают, как в болоте. За этот набор, дорогой каждому, кто любит fair play, то есть футбол «по-честному», какой он есть везде – от дворовой коробки до «Камп Ноу», Pro Evo прощали главный недостаток – уродливую графику. Теперь дела обсто-

ят иначе: Konami оставила свой футбол таким же хулиганистым, зато умыла, причесала и даже боевую раскраску нанесла. Когда первый раз смотришь предматчевую заставку на PC, не веришь своим глазам: 22 прерисованных футболиста на одном экране. Да неужто «железо» такое роскошество потянет?! Оказывается, потянет: во-первых, вся толпа игроков в одном кадре – это на один раз, на время приветствия команд, а во-вторых, движок как-то на диво спокойно работает. «Подтормаживания» случаются только во время стандартов, когда у ворот собираются почти все, кроме защитников. Поэтому, даже если ваш компьютер не соответствует рекомендуемому требованиям

(см. шапку), раньше времени не пугайтесь: может, еще обойдется. Игра необычайно красива для PC-футсима, загляденье, честное слово. А уж как заглядитесь, так и низкий fps побоку. Что же касается других изменений, то их, скажем прямо, немного. Первое касается режима Master League. Улучшился интерфейс, игра теперь внимательнее к самым заметным футболистам вашей команды. Если предложите игроку куда-то перейти, на следующий день передовица местного спортивного издания выйдет под заголовком вроде «ДРОГБА ОДНОЙ НОГОЙ В «ХИМКАХ»?!» Когда трансфер случается, довольный выгодным контрактом перебежчик на пресс-конференции примеряет футболку ново-

го клуба. Кроме того, увеличено число команд второго, «лузерского» дивизиона – с 8 до 20. Еще новинка в разделе Edit. Теперь можно не заморачиваться с подбором отдельных черт лица, а просто наложить свое фото на модель. И последнее: желтая карточка за симуляцию. Отныне компьютерный судья вправе отвесить игроку «горчичник», если тот попытается перехитрить его и вас, исполнив эффектное «па» после чистого отбора. Поверьте на слово, в первом моем матче против Португалии за подобную хитрость был незамедлительно наказан Криштиану Роналду. Pro Evolution Soccer 2008 – без пяти минут эталон футсима. Играйте, но не сломайте. Что? Конечно, клавиатуру. ☹

Edifier

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ

В ПУТИ НОЧНОГО ГОРОДА



ИДЕАЛЬНЫЙ
ПОДАРОК



MP300

- Футляр для переноски и хранения комплекта
- Цифровая система управления громкостью
- Три варианта цветового решения - серебристый, черный и красный
- Выходная мощность: RMS 2.5Wx2+9W(THD=10%)
- Соотношение сигнал/шум (усилитель): $\geq 85\text{dB}$
- Входное сопротивление: 5 кOhm
- Уровень входного сигнала: 450mv.
- Вход: 3.5mm стерео джек.
- Динамик сабвуфера: 2-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
- Динамик сателлита: 1.5-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
- Размеры сабвуфера: 151(W)x223(H)x245(D) mm
- сателлитов: 92(W)x115(H)x90(D) mm
- Вес: около 1.4 Kg

СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ В 180 ГОРОДАХ
МАРКЕТИНГОВАЯ ПОДДЕРЖКА: 8-901-5117309

www.edifier.ru

Наши партнеры:



www.odi.ru



www.netlab.ru



www.fcenter.ru



www.startmaster.ru



www.nix.ru



www.formoza.ru



www.ultracomp.ru



www.i2b.ru



www.neotorg.ru



www.forum3.ru

т.: 638-50-12

www.pronote.ru



1 Сразу видно, что автор диалогов никогда не работал ни в журнале, ни в газете, иначе бы он знал, что такое ограниченный объем. Смело выбирайте любой из ответов, ибо это ни на что не влияет!

2 Специфические «статьи» и «перки» остались на своем месте со времен демоверсии, несмотря на неуместность терминов.

3 Загрузочные экраны с текстом из книги пытались потянуть к происходящему на экране. Такого вопиющего расхождения, как в демоверсии, уже не наблюдается, однако человека, не знакомого с первоисточником, они все еще способны смутить и дезориентировать.

4 Вездесущие указатели делают происходящее комичным. Стрелка поменьше направлена на цель побочного квеста. Парящая в воздухе золотая стрела – знак перехода на следующую карту.

5 Мир вокруг просто истекает внутренним светом – особенность, доставшаяся ему вместе с движком «Магии крови». Туман, обволакивающий угаленные предметы и только усиливающий сияние, пришел оттуда же.

6 Знакомьтесь: помолодевшая София Ротару в роли мечницы Рабы.



1



2

НЕ ВРЕМЯ ДЛЯ ДРАКОНОВ

В СРЕДНИЕ ВЕКА ДРАКОНОВ, ГОВОРЯТ, УБИВАЛИ. ТЕПЕРЬ МОДНО САМИМ ОБРАСТАТЬ ЧЕШУЕЙ.

УДОВОЛВИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, action-RPG

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Arise/KranX Productions

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1,5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://invdd.ru>



▶ Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

В каком-то далеком и малоизвестном месте одинокий геймер-ролевик держит в руках новый номер «Страны». Он донесет его до дому, прочтет под вечерний чай с плюшками и ляжет спать. А ночью ему приснится сон. Хотите побывать в геймерском сне? Да запросто. Заботливые демиурги из Arise и KranX Production отфильтровали, дистиллировали и перевели в легчайшие электромагнитные всплески самую суть этого видения. Знакомьтесь: «Не время для драконов».

Бывают весть и просто сны!

Дневные события и тревоги порой самым причудливым образом преломляются в ночных

приключениях. Но каким бы удивительным ни казалось содержание, опытный толкователь всегда восстановит первоисточник. Что же снится бывалому геймеру? В прошлом году, а может, и раньше он одолжил у приятеля книгу Лукьяненко и Перумова, и с тех пор мечта когда-нибудь оказаться драконом не оставляет его. Ироничного отношения авторов к хиппующим «ролевикам» он не заметил, а вот красота и плодородие тамошних пейзажей запали в душу. Поэтому и снятся ему ёлки, снизу доверху увешанные шишками, яблоны, гнущиеся под тяжестью урожая, и даже какие-то совсем непонятные деревья, с крупными синими ягодами в пазухе каждого листа. Примерно в одно с книгой время

попалась ему игра-перформанс Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura и навеки пленила паропанк-дизайном. С тех пор все механизмы и здания «Не времени» приобрели узнаваемые черты стиля «модерн». А совсем недавно наш сновидец сыграл во вторую часть Neverwinter Nights с продолжением. Образ действий героя, в очередной раз спасающего Фазрун посредством избивания сотен монстров и выполнения заданий вида «пойди туда – не знаю куда», идеально лег на сюжетную канву романа. Механика боя, расстановка монстров, способ перевести дух и восстановить силы, да много чего ещё покажутся любопытствующим наблюдателям подозрительно

знакомыми. Правда, создатели-кудесники уверяют, что на самом деле все это пришло из других игр, более насыщенных действием, например из Sacred. Однако нигде еще action-RPG не были так близки к миру Forgotten Realms каким-то неуловимым содержанием. Но все-таки ближе и родней спящему геймеру оказалась «Магия крови», торчащая из-за каждой кочки ушами вездесущих кроликов, переименованных в зайцев. До рези в глазах переливающийся внутренним свечением мир пришел именно оттуда. В сон напрямую попал исходный код хита двухгодичной давности. Более пристальный анализ покажет, что из всего перечисленного, если можно так выразиться,



Наперекор стихиям

В полном согласии с книжной историей, главный герой овладеет магией четырех стихий – воздуха, воды, огня и земли. Не сразу, а постепенно, ровно так, как и в печатном источнике. Кроме того, человек с Изнанки с самого начала обучен воинскому искусству и умеет обращаться с гномской техникой. Правда, на нулевом уровне, но ничто не мешает в дальнейшем развить любое из умений. Один из редких моментов свободы выбора оборачивается ловушкой «правильной прокачки». Стихийные заклинания усиливаются и слабеют в зависимости от времени суток (тоже как в книге), но есть еще тотемная магия (манипуляции со зверьем). Колдовство Неведомого клана отвечает за лечение, благословение-проклятие и вообще все, что связано с контролем над жизнью и смертью. Сюжет преприсывает заниматься всем этим девочке Тэль. Остальным второстепенным персонажам тоже розданы свои роли. Их специализация позволяет выбрать тот или иной навык, но не в таких широких рамках, как у главгероя. Впрочем, как уже говорилось, и его богатые возможности – отчасти лишь иллюзия. А знакомой кнопочки «рекомендовано» здесь нет.



было извлечено самое «моджо» (помните Остина Пауэрса?) Никакой «девчачковей» чувствительности, только грубая сила! Больше драк, больше суровых мужских реплик. Вполне в духе романа. А еще спящий оказался человеком удивительно доброй души – как иначе говорить о нем, если он спит и видит сюжет, где можно счастливо спасти и взять с собой в дорогу некоторых несправедливо загубленных писателями персонажей?

Лабиринт наваждений

Вот только всякий сон живет по своим законам и, хотя исполняет мечты и тайные желания, зачастую совсем не так, как этого бы вам хотелось. Тогда он зовется

кошмаром. О том, что по ночам терзает геймера, узнать можно из того же источника. Как и всякий человек, геймер часто видит сны, где он не в силах изменить происходящее. Поэтому, несмотря на вдохновенное влияние Neverwinter, даже иллюзорной свободы выбора, вроде изменения alignment, ожидать не приходится. И три, и пять вариантов ответа в диалоге ведут лишь к одному решению, и все дороги, словно в Зазеркалье, идут в одном – по положенному по сюжету – направлению. Если наблюдатель, отважившийся запустить диск и разделить с главным героем его блуждания по Срединному миру, решит пойти своим путём, его ждет разочарование. Собст-

венный курс дозволено прокладывать только в пределах локаций (довольно большой, но вмещающей одно-два села и лес вокруг, не более). Вся свобода, которой может похвастаться главгерой, – выбор очередности в низведении монстров, да возможность отказаться от некоторых особо навязчивых просьб местных жителей.

Дорогой глиняной, да ночью лунной

А в дополнительной беготне по карте заключается другая сторона кошмара. Видение все длится, длится, и никак не желает заканчиваться. Баланс между стремительностью книжного действия и традиционно долгим сюжетом RPG нашему фанату так и не

приснился. Вот потому путешественные по его фантазиям, скорее всего, будут вынуждены изрубить в капусту не одну стаю ни в чем не повинных кабанчиков. На счету каждое очко опыта, ведь только полностью «заряженный» персонаж сможет выстоять в тех редких сюжетных битвах, что переключались из романа. И даже выбор самого легкого из трёх доступных уровней сложности не сильно помогает ускориться. Видимо, наш спящий геймер любит удовольствие в процессе гораздо больше, чем финальную награду. Медленно, как и все в этом сне, сеанс толкования подходит к концу. Наступает утро, люди просыпаются. Не будем мешать им извлекать уроки из увиденного. ❏

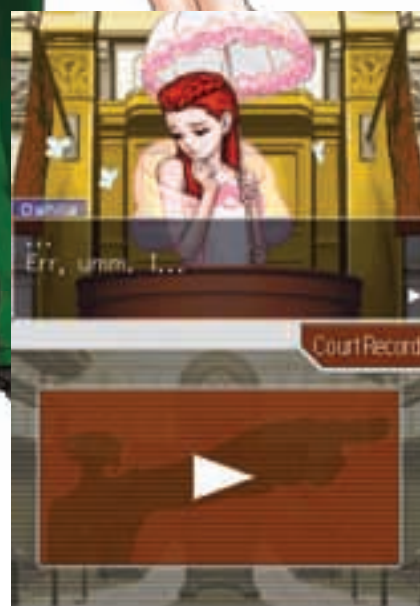
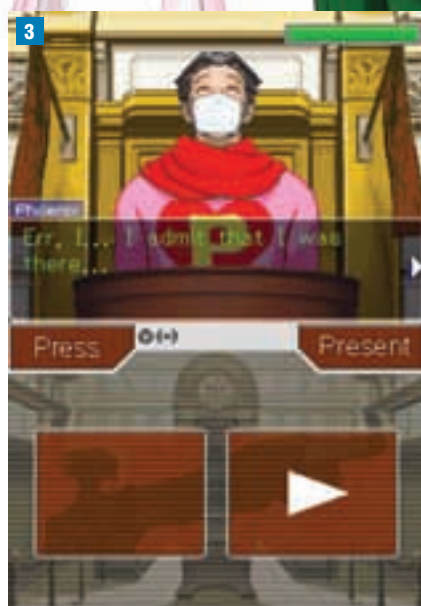
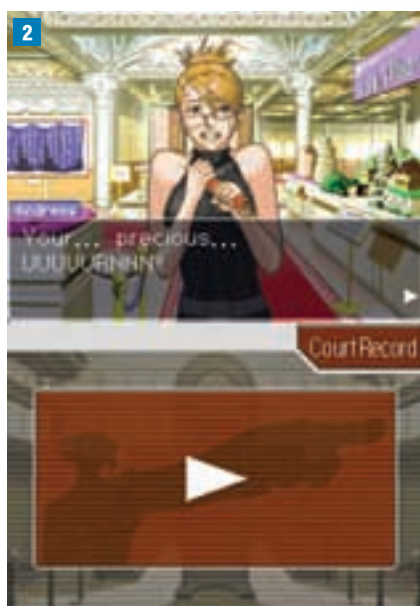
ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +
Стабильный движок, яркий, красочный мир, дизайн предметов и интерфейса в стиле «могерь».

МИНУСЫ -
Линейность, многословные речи героев, ни на что не влияющий выбор в диалогах, необходимость «тупой прокачки».

РЕЗЮМЕ ✓
Драконы затерялись где-то между Diablo-клонами и «серьезными» RPG. В результате не нашим, ни вашим.

Золото до анонса третьей игры сериала на DS – в те времена, когда перевод даже второй части стоял под вопросом, – в Интернете появился фанатский перевод первого дела G33. В нем главный свидетель, Тинами, была переименована в Долорес; сокращенно «Долли». В официальном же переводе Тинами удостоилась другого имени – Далия – но прозвище «Долли» так к ней и прицепилось.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: adventure.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.capcom.com/phoenixwright>



▶ Автор: Сергей Цилюрик td@gameland.ru

- 1 «Безумие? Это SPARDA!» Trials and Tribulations – пожалуй, самая насыщенная мемами игра последнего времени.
- 2 Ба! Знакомые все лица! Повстречаются на и Франциска, и Эджворт, и вездесущий Лари Батц.
- 3 При перекрестном вопросе наша задача – найти противоречие в показаниях свидетеля и предъявить соответствующую улику. Протест при этом можно выразить и вербально – через микрофон DS. «Абб-жекшн!»

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY TRIALS AND TRIBULATIONS

ОТЛИЧНО



В ТРЕТИЙ РАЗ АС АДВОКАТСКОГО ДЕЛА ФЕНИКС РАЙТ ПЯВЛЯЕТСЯ НА ЭКРАНАХ-БЛИЗНЕЦАХ. И В ПОСЛЕДНИЙ.

Да, именно так. Хотя в сериале Gyakuten Saiban уже появилась четвертая часть, главный герой там – совершенно новый персонаж (по последней информации, в англоязычной версии его будут звать Apollo Justice), а всем полюбившийся Феникс проходит по делу лишь как свидетель. Так что Trials and Tribulation – бенефис адвоката Райта, и бенефис, несомненно, удавшийся. Если вы до сих пор не примеряли адвокатский значок Феникса (что, вне всяких сомнений, пришла пора исправить), напомним, что геймплей в играх сериала Ace Attorney четко делится на две фазы: расследование и суд. В первой мы исследуем место преступ-

ления, опрашиваем свидетелей, устанавливаем факты и находим улики. Которые предъявляем затем в суде, замечая противоречия в показаниях и выводах на чистую воду лжесвидетельствующих преступников. Да, именно так: невиновного подсудимого не оправдаешь, пока не докажешь вину кого-нибудь еще. Да и дела не блещут разнообразием, увы – сплошные убийства. Впрочем, юристы вряд ли смогут играть в эту игру: слишком уж много тут условностей; зато обычным геймерам, не подкованным в юриспруденции, но ценящим забавные диалоги и обаятельных персонажей, Phoenix Wright непременно придется по вкусу. Знакомые же с сериалом не найдут в Trials and Tribulations ниче-

го концептуально нового. В свое время вторая часть привнесла незначительное нововведение – возможность «взламывать» секреты свидетелей не в суде, а при расследовании; третья же не добавила ровным счетом ничего. Впрочем, от нее ждали не сенсаций, а продолжения истории – и на этом фронте она преуспела. Игра состоит из пяти дел, но сам Феникс раслуывает лишь три из них; остальные же два происходят в прошлом, и ведет их Миа, наставница нашего героя, погибшая еще в самом начале трилогии. Немаловажную роль сыграют и паранормальные способности Мии и ее сестер, помогающих Фениксу, а потрясающей драматичности развязка и вовсе посвящена медиумам.

Чем же так замечательна Phoenix Wright: Ace Attorney Trials and Tribulations? Прежде всего – блестящими диалогами. Чего стоят одни лишь препирательства Феникса с точащим на него зуб прокурором Годо! А персонажи! Годо, постоянно вливающий в себя десятки кружек кофе; злой старик, вместо кормежки голубей расстреливающий их семечками; длинноносый «ас-детектив», не расстающийся с моноклом... Они – кровь и плоть Trials and Tribulations, и именно благодаря тому, как мастерски их судьбы сплетаются в клубок загадок, неизменно распутывающийся в суде под стук молотка судьи и исполненные пафоса возгласы протеста, игра становится поистине незабываемой. Не проходите мимо! **СИ**

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ +
Отличные диалоги, интригующие преступления и запоминающиеся персонажи – достойное завершение трилогии!

МИНУСЫ -
Никаких нововведений: все те же чрезмерная линейность, нелогичности и прерываемости; игра на одно прохождение.

РЕЗЮМЕ ✓
Обязательная покупка для всех любителей текстовых приключений. Как и предыдущие части трилогии.



Золотая Орда

историческая RTS от World Forge, создателей "СПАРТЫ"

К ПОСЛЕДНЕМУ МОРЮ... ДО ПОСЛЕДНЕГО ВОИНА...



© 2007 World Forge. All rights reserved. Sparta © is registered trademark of World Forge.
© 2007 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru;
(495) 611-10-11, 957-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85,
e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.



www.russobit-m.ru



- 1 «Сайлент Хилл» без туалетов – не «Сайлент Хилл».
- 2 Трэвис достаёт из широких штанин... вешалку. И учит монстров уму-разуму по заветам Фрэнка Уэста!
- 3 С бедной обстановки бесконечных комнат, посещаемых Трэвисом, может поспорить только беднота его комментариев относительно осматриваемых им предметов интерьера. Героям SH давно пора уже заиметь характеры.
- 4 Тронул зеркало – оказался в альтернативном мире. Тронул еще раз – вернулся. Сама идея внезапно заполняющего реальность кошмара, так замечательно реализованная в первой и третьей частях сериала, в нулевой оказалась попросту ополшена.
- 5 Игра очень любит менять ракурсы камеры. Учитывая, что герой двигается относительно этой самой камеры, это означает вечную маету с управлением.
- 6 Не пропустите картину с Пирамидоголовым в начале игры!
- 7 Получивший взбучку монстр падает на пол и принимается дергаться в конвульсиях. Чтобы добить его, нужно отпустить кнопку, отвечающую за атаку («R»), а затем, не сходя с места, нажать «X». Стоит Трэвису свинуться или попытаться зайти к врагу с другой стороны – шанс выполнить «сфаталити» пропадет и врага придется избивать снова. И снова.

SILENT HILL: ORIGINS

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ДАЛЬНОБОЙЩИК ТРЭВИС В ГОРОДЕ ЗАКРЫТЫХ И СЛОМАННЫХ ДВЕРЕЙ. БЛИКУЮЩИЕ МОНСТРЫ И NOISE-ЭФФЕКТ ПРИЛАГАЮТСЯ.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

▶ ЖАНР:

action-adventure, horror

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Konami

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Сорт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Climax

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОНЛАЙН:

www.konami-data.com/
officialsites/silenthillorigins



▶ Автор:

Сергей Циллюрик
td@gameland.ru

Помните, что Electronic Arts сделала в The Lord of the Rings: The Third Age? Она скопировала боевую систему Final Fantasy X практически один в один. Это не помогло The Third Age стать полноценным хитом – ни запоминающихся персонажей, ни крепкого сюжета, ни какой-либо изюминки в игре не было. Но калька с отличной боевой системы обеспечила «Третьей эпохе» хотя бы качественный геймплей.

Британская команда Climax пошла проторенной дорожкой и скопировала игровую механику именитого хоррор-сериала Silent Hill. Само собой, их действия куда более оправданны, ведь разрабатывали они очередную часть того же сериала – но вот не учли, что лю-

бимый в народе Silent Hill – это не только бесконечная беготня по серым коридорам в поисках ключей и головоломок. Не сумели понять, что геймплей здесь – не цель, но средство, с помощью которого подается обычно вкусный сюжет да создаются призванные ужаснуть игрока ситуации. И, позаимствовав основу предыдущих частей сериала, Climax добилась того, что в Silent Hill: Origins нас встречают все без исключения недостатки, кочующие из части в часть уже многие годы.

Есть, конечно, нововведения. Вот одно, например: герой устает. Выдыхается, теряет силы, не может больше бежать. Любой человек, знакомый с сериалом, от этих слов придет в ужас. Ведь Silent Hill – это неизменно долгая бе-

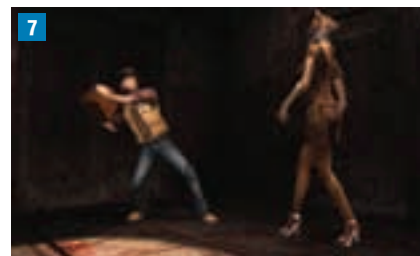
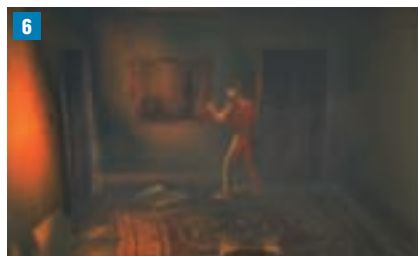
готня по покрытому туманом городу; дистанции, которые покрывали протагонисты предыдущих частей, поистине велики, и если бы они теряли силы через каждые двадцать секунд, как это случается с Трэвисом, концовки прибавили бы в однообразии: «сожран монстрами». Врагов, конечно, можно обходить – но необходимость постоянно прерываться на отдых выматывает похуже трусцы. Решение – пить энергетика, соседствующие теперь с лекарствами.

Реализм? Первый, кто скажет хоть слово про реализм, получает направление к доктору Пирамидоголовому и его премилым медсестричкам. О каком реализме может идти речь, когда герой уже через пару часов игры, помимо обычных ключей, пистолета, ружья и десят-

ков целебных бутылочек, прячет по карманам несколько крючьев для мяса, пару металлических шкафчиков, полдюжины портативных телевизоров, три вешалки и печатную машинку? Арсенал Трэвиса столь обширен исключительно по причине недолговечности – каждый предмет, годящийся в оружие ближнего боя, рано или поздно ломается. Да, похоже мы видели в Dead Rising – вот только здесь герой не ограничен несколькими слотами инвентаря, а предметы сильно поубавили в прочности и изнашиваются за несколько ударов. Сражаться, к счастью, вовсе не обязательно – как уже было упомянуто ранее, всех монстров легко обойти бочком. Да, абсолютно всех. И эта их слабость убивает весь страх иг-

Суэта вокруг сюжета

Действие *Origins* происходит за семь лет до событий первой *Silent Hill* – собственно, игра и начинается с того, что Трэвис вытаскивает Алессу из горящего дома. Как мы знаем по первой части, Алесса разделила свою душу на две половинки, отправив одну жить спокойной жизнью за пределами Сайлент Хилла; весь сюжет *Origins*, по сути, говорит лишь о том, что Трэвис помог ей осуществить этот трюк. Попутно раскрывается и детская травма Трэвиса – но этот сюжетный узелок даже не имеет развязки. Появляются и знакомые персонажи – Далия, Кауфман, Лиза – они не играют в сюжете ровно никакой роли, их cameo – ненужно и пусто. Как водится, игра оставляет после себя сонм открытых вопросов – только вот если раньше вопросы в основном касались деталей да всякого символизма, то в случае с *Origins* вообще непонятно, откуда взялись все эти монстры, чего от них нужно Трэвису и, собственно, чем он вообще такой особенный? Когда игра не труится дать ответы даже на столь фундаментальные вопросы, о деталях и говорить не приходится ввиду их чрезмерной скудности. Да, в сюжетном плане *Origins* – полный провал.



Silent Hill: Origins встречает ужасом всех без исключения негодяков, кочующих из части в часть уже многие годы.

рающего: чего, скажите, бояться, когда всех монстров (их ассортимент, в отличие от оружия, крайне скуден) знаешь наперечет и заранее уверен, что до героя они дотянутся только в случае очевидной оплошности со стороны игрока? Вот ведь ирония – в самой первой *Silent Hill* все было иначе. Там «близорукие» монстры (дети, медсестры) держались внутри помещений, а те враги, что встречались на улице, славились прыткостью и непредсказуемостью. *Origins* же встречает ворохом едва различимых между собой дрожащих паралитиков, умеющих бросаться на

героя разве что с расстояния в пару шагов. Боссы – те и вовсе под копирку: квадратная комната, огнестрельное оружие в руки, разрядить обойму, отбежать, повторить. Вариативности – ноль. Геймплей комплексно – ужасен. Пробежать по городу до следующего «уровня». Взять карту, обойти несколько десятков дверей, стучась в каждую и отмечая сломанные замки (коих всегда большинство). Найти головоломку дошкольной сложности, решить, взять ключ к комнате на другом конце здания, добежать, открыть. Найти зеркало, переместиться

в альтернативный мир. Полелеять тщетную надежду, что когда-нибудь это будет сюжетно объяснено. Обойти заново весь уровень со всеми десятками дверей в альтернативном мире. Еще головоломка, еще ключ, еще зеркало. Свободно посещаем и покидаем кошмарный мир, когда заблагорассудится – он более не хоррор-элемент, а лишь часть головоломки с кучей запорных дверей. Повторяем процедуру несколько раз, открываем путь к боссу. Убиваем, смотрим сценку с Алессой, получаем ключик к следующему «донжону» – и трусливо по городу. Мотивировать нас на

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

Стиль и орфография авторов сохранены.

karat (про.блог):

«Поймите правильно, игра является одним из лучших развлечений на PSP этой зимой, но *Origins* отличается от привычного *Silent Hill* а также, как американская версия «Звонка» от японской».

denre (Live Journal):

«Пора переключаться на какой-нибудь другой мистический сериал. Может хоть *Rainy Woods* порадует».

diatloy (Live Journal):

«Стоит ли брать у дрюга PSP? Определенно стоит, хотя бы для того чтобы ознакомиться с на данный момент одним из пяти главных проектов для этой консоли. Фанатам эта игра и так обязательна к прохождению, а обычные смертные должны подумать – правильное ли это вложение средств? Нужно ли вам тратить гешефт на проект, который не выполнен на пять с плюсом? Хотя с другой стороны это очень добротная и действительно хитовая игра».

sl_d (Live Journal):

«Что же до самой игры, то она мне очень понравилась. Давно я не испытывал подобных чувств, включая Хилл, наверное, еще со времен третьей части. Лично мое мнение, что игра заслуживает свои 9.5 из 10.»

Всем обладателям девайса от Сони советую!».

axel089 (Live Journal):

«Я не разделяю особо бурных мнений – определенно, в SHO стоит поиграть, а и как PSP-проект она вышла что надо. Вот только без вполне логичных сравнений с культовыми частями тут не обойтись. А, как уже говорилось, в подобном случае львиная доля всех достоинств сойдет на «нет», потому как эти достоинства-то в сравнении с той же второй частью уже и достоинствами называться не в состоянии».

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +
Отменная графика и отличный звук способствуют созданию той самой «атмосферы», которую так любят фанаты.

МИНУСЫ -
Неудобное управление, ужасная камера, неспособные монстры, архаичный и неприятный геймплей, невнятный сюжет.

РЕЗЮМЕ 📌
Бездушная погделка по *Silent Hill*. Все худшее на месте, а лучшее – изурововано.

это никто даже и не собирается. Повторять, пока не выйдут те 3-4 часа, что длится игра. Единственное, в чем *Silent Hill: Origins* не ударила в грязь лицом, – ее обертка. Графически это одна из лучших игр на PSP, ей совсем немного осталось дотянуться до уровня второй части; не стесняйтесь домыслить лишние баллы к финальной оценке, если обертка для вас важнее начинки. Музыка Акиры Ямаоки предсказуемо хороша и звукорежиссура не отстает – так что, если последовать совету разработчиков и играть одному в темной комнате и в наушниках, напугаться у вас очень даже может получиться. Только вот какой тогда смысл в существовании этой игры на портативной консоли? 🗑️



1 Облик некоторых самолетов заставляет вспомнить «Звездные войны», а не Вторую мировую.

2 Испанский дирижабль только выглядит легкой добычей – защитников у него хватает.

3 Противник, как правило, обращается в бегство уже после первого натиска – выделывая при этом немалые кульбиты.

4 По части спецэффектов игра заметно похорошела.

ХОРОШО



BLAZING ANGELS: SECRET MISSIONS OF WWII

ГДЕ-ТО В ТЫЛУ ПОДЛЫЙ НЕПРИЯТЕЛЬ ГОТОВИТ СУПЕРОРУЖИЕ – НО ПАРА АВИАЦИОННЫХ БОМБ ПОСТАВИТ КРЕСТ НА КОВАРНЫХ ПЛАНАХ!

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, PlayStation 3, Xbox 360

▶ ЖАНР:

action, flight, historic

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла» (PC)

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клаб» (Xbox 360)

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft Romania

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.0 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.blazingangels2.com>



▶ Автор:

Red Cat
chaosman@yandex.ru

Тема Второй мировой, долгие годы кормившая игровую индустрию, постепенно теряет былую популярность. То ли фантазия сценаристов потихоньку иссякла, то ли пользователям надоело по десятому разу гоняться за фашистами под Эль-Аламейном – но разнообразные шутеры, стратегии и авиасимуляторы на соответствующем «историческом» фундаменте выходят ныне все реже и реже. Впрочем, до издательства Ubisoft, чьи наиболее сообразительные сотрудники пали в неравной борьбе с кроликами, ветры перемен донесли небыстро. Другими причинами объяснить появление Blazing Angels 2, продолжения не самой лучшей

и не самой успешной игры 2006 года, мы затрудняемся.

Полет фантазии

Подзаголовок Secret Missions of WWII в названии нового проекта уже подсказывает – историческая достоверность в Blazing Angels 2 если и не отправлена в запас, то, во всяком случае, заметно понижена в звании. Главный герой, некто капитан Робинсон, американец по происхождению, становится командиром элитного авиаотряда, в задачи которого входит выполнение наиболее трудных и опасных операций против Третьего рейха. Согласно сценарию, подопечные Гитлера окончательно распустятся – и пока на основных фронтах кипит кровопролитные сра-

жения, немецкие ученые тайне работают над разнообразными секретными технологиями, призванными изменить ход войны самым радикальным способом. Новейшие самолеты, чудовищные установки «Судного дня», невероятные энергогенераторы – все это должно вот-вот заработать, и только стараниями Робинсона со товарищи поползновения нацистов удастся остановить. Миссий в игре превеликое множество – и далеко не всегда от вас требуется портить жизнь лучшим умам Германии. Имеются в сюжетной кампании и вполне стандартные задания – например, остановить волну неприятельских бомбардировщиков, либо, наоборот, сбросить пару-тройку зарядов на вражескую территорию.

Время от времени придется также выступать в роли конвоиров, разведчиков, а то и форменных камикадзе, чуть ли не в одиночку пробирающихся за линию фронта. Наконец, не обошлось и без схваток с боссами, вроде «плюющегося» самолетами исполинского цеппелина, наделенного (вот они, передовые технологии наци!) просто невероятной прочностью. Кстати, среди прочего есть даже миссия в Москве – по не установленным наукой причинам, капиталистическим акулам неба доверяют оборонять святая святых СССР, Красную Площадь!

Повторение старых ошибок

Помнится, первую Blazing Angels мы журили за слишком низкий уровень сложности – даже асы



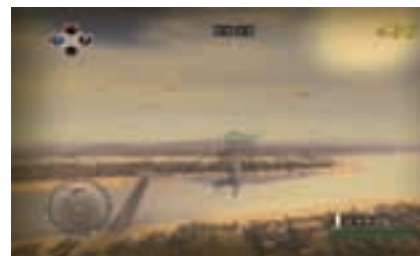
Купите мне крылья!

Успешное выполнение заданий позволит вам зарабатывать очки – они же служат в Blazing Angels 2 валютой. Ну а на что же прикажете тратить заработанное потом и кровью? Статей расхода не так уж мало, но большая их часть предусматривает перелетку и совершенствование доступных летательных аппаратов. Так, огни зачастую делают самолет более маневренным, другие позволяют нарастить броню или увеличить скорострельность. Есть и такие побрякушки, которые превращают игровой процесс в форменное издевательство над глупыми неуклюжими супостатами. Как вам, например, ракеты, взрывающиеся поблизости от цели – то есть, не требующие точного наведения? Убойная сила у них, между прочим, о-го-го, а запас подобный «игрушек» обычно достаточно велик. Настолько, что порой вы просто-напросто забываете про базовое оружие, так как в нем нет никакой необходимости. С другой стороны, именно такие вот «апгрейды» стимулируют пройти игру до конца.



Стаи гусей

Многопользовательский режим предусматривает участие шестнадцати человек одновременно и предлагает самые разные варианты состязаний. Впрочем, слышны голоса жалобщиков на не слишком надежную связь и нехватку бонусов на многих картах. Кроме того, есть претензии и к отсутствию «ботов» – они бы здорово пригодились в тех случаях, когда сервера пустуют.



противника были не в состоянии оказать нам достойного сопротивления. Изменилась ли ситуация в Blazing Angels 2? Ничуть! Недруги по-прежнему растерянно мечутся вокруг вас и ваших напарников, соревнуясь, кто изящнее подставится под очередь. Ну а с появлением разнообразного вспомогательного оружия, вроде самонаводящихся ракет, отстрел супостатов из не слишком увлекательного, но задорного и веселого занятия превращается в обыкновенную рутину, где качество уступило количеству. Почти не изменилось и управление – правый курок все так же отвечает за основное оружие, а правый шифт – за вспомогательное. Наведение на объекты осуществляется с помощью левого кур-

ка, либо, в некоторых ситуациях, левого шифта. Различные маневры и пируэты выполняются без каких-либо трудностей, благо от всех возможных намеков на реалистичность Blazing Angels избавилась еще в пору собственного дебюта. Некоторые трудности возникают разве что при попытке устроить прицельную бомбардировку – к слову, тот же промах наблюдался и в оригинале.

Зыс из зыс джорман диспатчер!

Графика, на мой взгляд, осталась на прежнем уровне – разве что добавили деталей декорациям (многие из которых выглядели довольно примитивно), да слегка подправили трехмерные модели наземной техники. В итоге картинка получилась адекват-

ной возможностям нынешнего поколения консолей, но без особых изысков. Смотреть приятно, однако поводов для восторга не сыскать – чай не Ace Combat 6. Что до звука, то на нем, похоже, решили сэкономить. Запоминающаяся музыкальная тема всего одна – да и запоминается она лишь потому, что слушать ее приходится постоянно. Персонажи говорят много и охотно, но кое-что все-таки смущает. Во-первых, голоса большинства героев подозрительно похожи; во-вторых, и немцы, и японцы предпочитают общаться между собой исключительно по-английски. Правда, коверкается язык Шекспира при этом нещадно – возможно, мы имеем дело с каким-то хитрым пропаган-

дистским ходом, суть которого так и осталась невыясненной.

Невидимые бойцы невидимого фронта

Как и предшественница, Blazing Angels 2 отнюдь не плоха, пусть и несколько простовата. Поклонники аркадных самолетных боевиков наверняка оценят солидный список сюжетных миссий и внушительное число единиц крылатой техники. Но те, кто пылкой любви к подобным играм не испытывает, работу Ubisoft Romania, скорее всего, попросту не заметят, отдав предпочтение более ярким и более раскрученным проектам. А вот предотвратит ли это невнимание запуск новых Blazing Angels в будущем, покажет время. **С**

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ

Продолжительная сюжетная кампания, множество самолетов на выбор, разнообразие заданий, неплохая, пусть и не самая впечатляющая графика.

МИНУСЫ

Чрезур заниженный уровень сложности, некоторые недочеты управления, бедное музыкальное сопровождение и плохая работа актеров.

РЕЗЮМЕ

Заурядный аркадный шутер – стучей самолетов, щедро снабренный псевдоисторическими фантазиями сценаристов и паршивой озвучкой.



«Рисуйте, рисуйте, как видите вы!»

Еще до релиза Drawn to Life авторы гали понять, что для проекта очень важна поддержка пользователей – ведь именно они создают немалую часть графического оформления игры. Издатель THQ совместно с сайтом IGN даже провели конкурс на лучший дизайн главного героя (<http://microsites.ign.com/nintendo/drawntolife/index.html>). Рисунок Криса Симмонса попал в игру в качестве одного из шаблонов персонажа (см. соседнюю страницу). Увы, возможности релизной версии по обмену плодами творчества ограничены. Как ни крути, а больше шести персонажей и двух экземпляров каждого из предметов (по одному на профиль) на картридже не поместится. Более того, мериться мастерством пиксельного художества можно только при личной встрече – единого интернет-репозитория пользовательских работ, как, например, в Lemmings, в Drawn to Life не существует. Не иначе как в THQ не нашлось человека, готового заниматься цензурой присланного контента – ведь, как показывает практика, мало кто может устоять перед искушением нарисовать если не голую тетку в качестве героини, то хотя бы платформу в виде какого-нибудь неприличного слова.

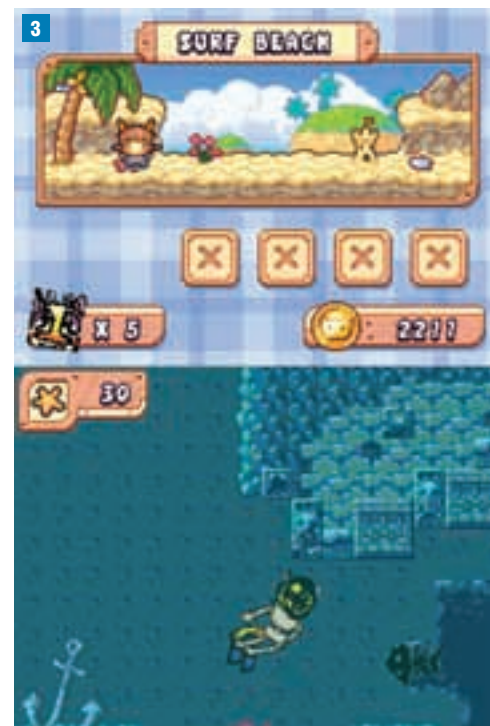


СЕКРЕТ!

Переидите в режим рисования, нажмите кнопку L и наберите следующие комбинации, чтобы получить наборы шаблонов:

X, Y, B, A, A – инопланетяне;
B, B, A, A, X – животные;
Y, X, Y, X, A – роботы;
Y, A, B, A, X – спортсмены.

Бросьте в колодец 10 тыс. монет и прикоснитесь к нему стилусом, чтобы попасть в секретный город.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

Nintendo DS

ЖАНР:

action, platform, 2D

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

РАЗРАБОТЧИК:

5th Cell

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

ОНЛАЙН:

<http://www.thq-games.com/uk/game/show/2236>



Автор:

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

DRAWN TO LIFE

«ДЛЯ ТОГО, ЧТО НА СЛОВАХ НЕ ПЕРЕДАШЬ, ЛЮДИ ВЫДУМАЛИ КИСТЬ И КАРАНДАШ...»

Пусть Питер Молинье и любит раздавать обещания, которые потом выполняет только наполовину, роль лидера Lionhead в современной индустрии нельзя недооценить. Именно он успешно скрестил симуляторы бога и зрителя гигантской гориллы. Разработчики из 5th Cell решили пойти по стопам сэра Питера. Запустив Drawn to Life, вы немедленно обнаружите, что обитатели игры, ушастые разумные зверьки-рапозы, называют вас ни больше ни меньше как Творцом. Городок зверюшек переживает тяжёлый кризис. Один местный отщепенец повыврывал почти все странички из Книги Жизни, в которой

Творец нарисовал всё-всё, что есть на свете. Если что-то пропадает из книги, оно исчезает и на самом деле. Мир лишился красок, небо и землю затянуло тёмными тучами, и почти все рапозы разбежались из города кто куда. А те, что остались, слёзно умоляют вас создать им помощника. Пора брать за стилус и рисовать гориллу... или корову... или Хидео Кодзиму верхом на шагоходе – в общем, кого захотите. Учтите только, что передвигаться голем будет по законам Творцов, стоящих ещё выше, – создателей игры. Так что, если вы изобразите колесо вместо ног, оно всё равно распадётся на две половинки и крутиться не сможет. Однако и в этих рам-

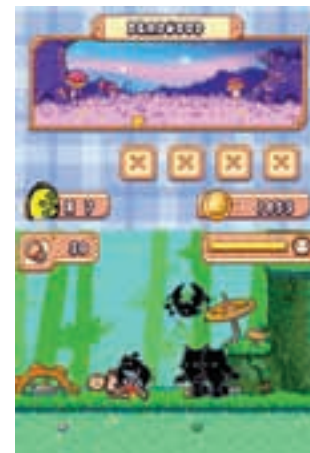
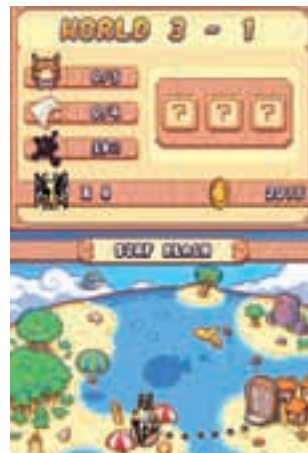
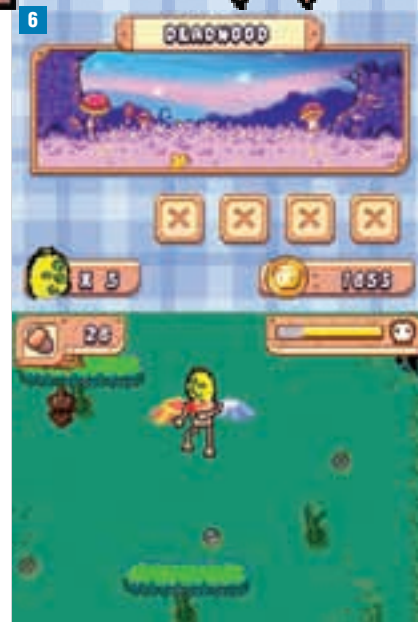
ках есть где разгуляться фантазии. Жаль только, что в одном профиле можно создать лишь трёх персонажей, а профилей на картридже помещается всего два.

«...И зачем весь этот мир, и в мире ты»

После того как облик вашего наместника на земле рапоз будет определён, ушастики начнут заваливать вас просьбами. Вариативности, как в Black & White или хотя бы Overlord, здесь нет – гнуть линию «тёмного властелина» никто не позовет. Извольте слушаться своих подданных! Drawn to Life формально перенимает модель развития города из Rocket Slime – спасая рапоз,

вы открываете ранее недоступные районы. Однако если в игре от Square Enix новые места означали новые возможности, здесь список «удобств» исчерпывается магазином, где можно купить новые боевые приёмы для своего «аватара», а также краски и шаблоны для рисования. После этого каждое расчищенное от облаков место становится просто ключевой точкой, куда вас время от времени будут посылать. Вся сюжетная часть – бег по кругу. К мэру, от мэра, к волшебному огню, разогнать облака, нарисовать или раскрасить то, что они скрывали, повторить. Впрочем, в истории, поначалу простоватой, найдутся и удачные юмористические моменты, и трогатель-

ХОРОШО



ные — для любителей поплакать над трупом Айрис. После нескольких забегов по деревне рапозы отправляют героя в портал — собирать недостающие страницы и искать беглых соплеменников. За порталами скрываются обычные платформенные уровни, населённые представителями конкурирующей расы баки, которых вам предстоит безжалостно уничтожать. Кроме того, здесь вы можете взглянуть на вашего героя крупным планом — в городе его фигурка немного уменьшается, что не добавляет ей красоты. Словно в компенсацию за прямолинейность городских приключений, внешние миры представляют собой настоящие

лабиринты. От основной дорожки, ведущей через уровень, отходят многочисленные ответвления. В некоторых из них таятся секреты, другие обязательны для прохождения — там скрываются беглые рапозы и обрывки страниц из Книги Жизни.

«Нарисуй, как пахнет мокрая трава...»

С каждым порталом связана своя тема — например, снежные просторы, волшебный лес или пляж. Снаряжение героя также меняется от эпизода к эпизоду. В зимней стране он получает стреляющий снежками пистолет, в лесу отрачивает крылышки, чтобы взлетать на высокие ветки, а плавать исключительно в лапах и шлемах — всё это тоже надо в обяза-

тельном порядке пририсовывать. Придётся немало потрудиться стилусом и на запортальных просторах. Большинство интерактивных элементов, будь то платформы, переключатели, трамплины, ветер, течение или кокосовое радио, вам придётся изобразить самостоятельно. Динамика от этого, конечно, страдает. Только что вы бежали, прыгая по макушкам несчастных баки и постреливая из желудевой пушки, и тут — стоп машина, раскрашивай канделябр! Трудно пересилить желание нарисовать каку-маляку, лишь бы только скорее продолжить игру. Однако если вы поторопитесь, ваш наскоро намалёванный квадратик будет резать глаз среди чётких и аккуратных фонов, созданных художниками 5th Cell.

«Пусть художником не станешь — ну и что ж?»

Когда пытаешься представить человека, которому должна понравиться Drawn to Life, видишь «геймера Ренессанса», который и по платформам попрыгать мастер, и рисовать любит и умеет. Каждая половина игры в отдельности довольно заурядна. Графический редактор не дотягивает и до MSPaint, да и точности сенсорного экрана DS не хватает. Платформенная часть состоит из заимствованных и надуманных элементов. Слияния жанров (хм, а рисование — жанр?) не произошло — художественная ценность ваших полотен совершенно не влияет на механику игры. Однако чередование разнородных элементов скрадывает их недостатки. **CV**

1 Рисую платформу, имею в виду, что ее «рабочая поверхность» определяется отвесным по картинку прямоугольником, а не контуром изображенной вами фигуры.

2 Мари: «Интересно, а как Создатель виagit нас?» Джоуи: «Ну, возможно, у него есть такая белая коробочка с двумя окошками. Он нажимает на кнопки, машет волшебной палочкой и так вершит наши судьбы». Мари: «Большая ерунда в жизни не слышала».

3 Самонаводящийся пистолет, который нам выдают для поводных приключений, обладает удивительной способностью попадать во врага уже после того, как враг доберется до нашего героя.

4 Время суток в городе рапоз соответствует часам DS. Этот скриншот был снят в 14:35.

5 В редакторе вы можете использовать шаблоны не только целиком, но и по частям — например, взять голову рыцаря, тело барана и ноги инопланетянина.

6 По мере того как герой теряет здоровье, он постепенно превращается в деревянный манекен.

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ +

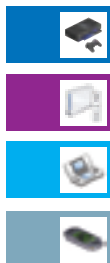
Оригинальная идея, логично использующая особенности Nintendo DS. Качественные спрайты и фоны, неплохая музыка.

МИНУСЫ -

Рутинная сюжетная часть. Фиксированная анимация персонажа. Заурядный платформенный элемент. На картридже помещается всего 6 героев.

РЕЗЮМЕ

Половинки игры слабо стыкуются, но для тех, кто всегда хотел оживить своего «палку-палку-огуречика», Drawn to Life — самое то.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

Wii, PlayStation 2,
PlayStation Portable, DS

▶ ЖАНР:

special.virtual_life

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Electronic Arts

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Wii

▶ ОНЛАЙН:

www.thesims2.com/castaway



▶ Автор:

Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

THE SIMS 2: CASTAWAY

ПРИШЛО ВРЕМЯ РАСКРЫТЬ ВСЕ ТАЙНЫ ОСТРОВА ОБЕЗЬЯН...



еномен The Sims достоин целой диссертации. Симов можно

любить и ненавидеть, ругать и хвалить, но они есть и будут, никуда от них не денешься, остается только научиться получать удовольствие. Или пройти мимо. Но тогда все удовольствие разберут товарищи. Тут ведь важно понять, чем хороши The Sims. А хороши они свободой творчества. Никто не расскажет вам, как играть в симулятор жизни. Нужна фантазия, нужно терпение. И снисхождение к Electronic Arts с ее столь естественным желанием выжать из идеи всю возможную прибыль. Ведь не будь у нас кучи продуктов под маркой The Sims, разве воспри-

нимали бы мы Castaway с тем наивным оптимизмом, с каким мы воспринимаем ее сегодня?

Дует с моря свежий воздух

Не выдержав жестоких гонений со стороны симоненавистников, виртуальные человечки снарядили виртуальный корабль и пустились в открытое море, чтобы потерпеть крушение и пропасть на далеких богом забытых островах. И вот один из наших подопечных выплывает из воды на песчаный пляж. Повсюду непролазные малополигональные джунгли, агрессивные оцетинившиеся уродливыми моделями незнакомых растений. Райской музыкой льются из колонок звуки дикой природы. В карманах у сима только нож,

матрас да туалетная бумага. А ведь предстоит построить дом, добывать пищу, искать потерявшихся членов команды и разрабатывать план возвращения в родной SimCity... Или не стоит? После бесконечных дополнений, строго дозированных порциями раскрывающих разные стороны поднадоевшей городской жизни, у сериала неожиданно открылось второе дыхание. Все основы игры остались прежними, но сам процесс серьезно отличается от того, что мы видели в The Sims 2. Начинаем мы по-прежнему с создания персонажей – будущей команды нашего несчастного судна. Помимо внешности, имени и характера можно выбрать профессию – род занятий, которому

сим посвятил себя до того, как получил билет на злополучный корабль. Профессия влияет на начальные навыки сима, что на первых порах значительно облегчает выполнение отдельных задач. Выброшенный на берег сим не может купить дом, обставить его мебелью или пойти заработать денег. Хотите крышу над головой – собирайте доски, листья, рубите деревья. А чтобы срубить дерево, придется сделать топор. Более того, спроектированная на участке хижина не вырастет, словно по мановению волшебной палочки. Наш Робинзон должен прийти в обозначенное нами место и построить дом вручную. Анимация строительства, к слову, по-символски незамысловата, ну



3 Бочка не без ложки, или Трезвый взгляд на вещи

Дабы испортить рагужный настрой статьи, давайте взглянем на Castaway здраво. Идея хороша, но ее воплощение оставляет желать лучшего. И ставшие визитной карточкой серии The Sims баги – еще полбеги. На PS2 и PSP игра может «похвастаться» беспределным временем загрузки (смело снижайте финальную оценку на полбалла, а то и на балл); готовьтесь созерцать экраны с надписью «Loading» очень... очень... очень... долго и очень часто. Готовьтесь к тому, что игра может повиснуть, лишив вас возможности сохранить достижения. Версиям на консолях от Nintendo повезло больше. DS традиционно остался набор диковинных мини-игр, способных отчасти погасить пиллюлю, а на Wii вышла и вовсе почти идеальная версия, но возможности чудо-управления совсем не раскрыты. Пульт-указка как симулятор компьютерной мыши – это чертовски удобно и правильно, но хочется не просто отдавать команды, а собственноручно пилить зрова и ловить рыбу... Копим на Zack & Wiki?



да не будем придирааться по мелочам. Все простые человеческие потребности на месте: сим хочет кушать, спать, общаться, мечтает о чистоте и комфорте, ему хочется жить красиво и весело. Теперь представьте, что из уютного многоэтажного дома, где была огромная двуспальная кровать, джакузи, японский унитаз, камин, плазменная панель и стереосистема, его переместили на окраину какого-то леса, где нет ничего, кроме девственной природы да приставучих обезьян. Проникнитесь драматизмом происходящего.

Руководство для начинающих изгоев

К счастью, под рукой оказалась полезная книжка. Тут вам

и «список квестов», и советы по выживанию в негостеприимных условиях. Самое верное решение: пройдя обучающую стадию, вовсе забыть о существовании этой опции, чтобы не лишать себя радости погружения в роль дикаря. Если раньше в The Sims можно было выделить экономическую составляющую, в Castaway ее перевешивает чистокровный adventure. Все свободное от удовлетворения потребностей время сим посвящает сбору полезных предметов и исследованию доступных территорий. Но если последнее не на шутку увлекает (древние храмы, развалины корабля, поиски сокровищ...), то непрерывное собирательство способно порядком утомить.

Бродить кругами предстоит до тех пор, пока вы не приучите обезьян за бананы доставать для вас все, что потребуется. Или не наладите контакт с другими симами, которых можно (и нужно) убедить таскать ресурсы «ради общего блага». А собирать придется в основном еду и стройматериалы. Потенциальная пища, что и понятно, делится на флору и фауну. Ее можно готовить, и опытный повар смешивает ингредиенты, добиваясь получения приемлемых для здоровья и самочувствия сима блюд. Материалы нужны для строительства дома, для мебели, для новой одежды и для вспомогательных предметов, вроде веревки, удочки и копыя. Впрочем, прожиточный

минимум сима невелик, а потому его судьба по-прежнему в наших руках. Будет ли это сытый ленивый островитянин или злой полуголодный дикарь?

В добрый путь

Если вы преданный поклонник The Sims и счастливый владелец волшебной белой коробки от Nintendo, если в играх для вас всего важнее оригинальность идеи, если вам не чужды такие качества, как терпение и самообладание, берите Castaway в свою коллекцию. Всем остальным я рекомендую хорошенько подумать, прежде чем пускаться в рискованное путешествие на хлипкой посудине в компании незадачливых смертников. Чего от них ждать, от этих симов... **С**

- 1 Гайбраш Трипвуг (могучий пират) уже совершил Побег с Острова Обезьян. А чем мы хуже?
- 2 Вступивших в племя симв можно погрязить на работу... Нет, нажимать кнопку в секретном бункере не придется. Работать будем по-настоящему: принеси, приготовь, не мешайся...
- 3 Чтобы поймать рыбу, нужно прокачивать навыки и играть в мини-игры.
- 4 Никаких следов динозавров...
- 5 Данки Конг, ты? Не признал...

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ

Свежий взгляд на The Sims, необременительный игровой процесс, простор для творчества, прелестный юмор и, конечно, обезьянки.

МИНУСЫ

Перед встречей с пригирчивым игроком новых симв стоило бы помыть, причешать, одеть, обууть и вылечить от всех багов.

РЕЗЮМЕ

Ссылка на необитаемый остров пошла на пользу виртуальным человечкам... Но что будет, когда они вернуться на большую землю?



1 Движок неплохо справляется не только с закрытыми пространствами, но и с открытыми – никакого пагения кадров обнаружено не было.



2 Даже два противника могут стать серьезной проблемой для Фреда. Что и говорить о трех и более – нужно быть настоящим виртуозом, чтобы отразить такое нападение.



3 Что может быть проще – набрать в голову (в нашем случае именно в голову) воды и затушить пожар. Вот только шланг найти не так-то просто.

4 Голова Фреда, немного бензина и спичка – готов смертельный фокус!



5 Нередко разгадка кроется совсем недалеко от, собственно, загадки; скажем, в той же комнате, где нужно совершить всего-то одно-два действия. Главное – выяснить, какие именно.

6 Фред – не чемпион по прыжкам, но ваше умение обращаться с кнопками должно сделать его таковым. Кроме шуток, гимнастических упражнений тут немало: оранжерея вам это быстро докажет.

7 Не бросайтесь с кулаками на каждую стену. Если какую-то постройку можно сломать, игра сама вам подскажет.

ХОРОШО

DEAD HEAD FRED

ФРЕД-ВСЕМУ-ГОЛОВА

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation Portable

▶ ЖАНР:

adventure.third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

D3 Publisher

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

нет

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Vicious Cycle

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОНЛАЙН:

www.deadheadfred.net



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

Провинциальный городок Nore Falls полностью оправдывал собственное название: вот зловонная свалка отходов, где местные жители без прописки уже давно превратились в мутантов, вот центр города, где круглосуточно и даже без перерывов на обед творит бесчинства мафия, вот промышленная зона, где уже давно никто толком не работает, и вот гаражный кооператив, в котором уже лет десять никто не состоит. И только один герой мог спасти положение и дать городу новый шанс. Но с самого начала все пошло не так... Невезучий детектив Фред Нойман, пытавшийся вывести мафию на чистую воду (по твердому убеждению большинства,

именно мафию должно считать во всех проблемах города виноватой), очень быстро лишился головы. Но вот удача – взамен он обрел чудесную возможность заменять некогда родную часть тела какими угодно новыми. И пусть в списке не значатся головы Пирса Броснана, Орlando Блума или хотя бы Робби Уильямса, зато доступные пригодятся не только в деле соблазнения особ противоположного пола (как раз для этого они за редким исключением совершенно не пригодны), но и для завершения начатого расследования. И вот вам начальное поле для деятельности – замок некоего Дока Штайнера, который и вернул Фреда к жизни. Поначалу здесь едва ли будет интересно:

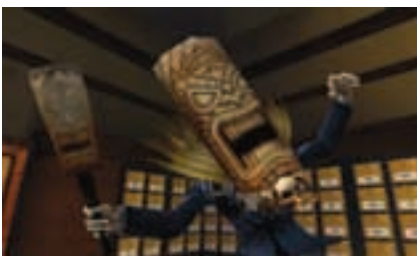
узкие коридоры, минимум возможностей и поболтать не с кем, а загадки уж больно непонятные. В общем, напоминает Dead Head Fred поначалу не то недоделанный платформер, не то какой-то странный интерактивный мультфильм с обилием черного юмора. Но первое впечатление обманчиво. Да, Dead Head Fred не из тех, кто с распростертыми объятьями кидаются к игроку, даже если у вас на нее большие планы. Чтобы полюбить творение Vicious Cycle, нужно время. Хотя бы полчаса. С обретением новых голов Фред получит и новые возможности, и чем дальше – тем больше. Одна голова поможет передвинуть тяжелый предмет, в другую можно набрать воды и затушить огонь,

третья... стоп! Не будем раскрывать все карты, картина и так ясная: с помощью пристежных голов наш детектив обретает дополнительные возможности и решает заковыристые загадки, которые заботливые разработчики. Стоит отметить, что сражения с надоедливymi противниками – здесь вовсе не главное. И не будь этих драк вовсе, мы бы с чистой совестью назвали Dead Head Fred приключенческой игрой. Но мы отвлеклись. А тем временем Фред уже выбрался из замка Штайнера на улицы Nore Falls. А там – чего только нет: причудливые персонажи, необязательные задания и забавные мини-игры. Все вместе это, оказывается, может доставить не-



Согласитесь, всегда приятно, когда разработчики видеоигр привлекают к работе настоящих актеров. В войне хорошо, если сделано это не для красивой строчки в титрах, а чтобы всерьез

улучшить игру. Vicious Cycle поступили именно так, задействовав Джона МакГинли (John C. McGinley), погравившего свой голос главному герою Dead Head Fred – детективу Фреду Нойману. Стоит отметить, что Джон – настоящий мастак – всю игру не перестает удивляться его работе. И совершенно не важно, что в нашей стране МакГинли не особенно известен. Впрочем, если вы помните такие фильмы, как «Взвод» (Platoon, 1986), «Семь» (Seven, 1995), «Скала» (The Rock, 1996) или «Животное» (The Animal, 2001), то можете его и припомнить. Целиком послушной списка актера насчитывает порядка сорока кинолент, а регулярное появление на телевидении в комедийных шоу на родине сделало его настоящей звездой.



ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +

Интересный сюжет, отличная работа актеров, удобное управление и неожиданно хорошая графика. Есть оригинальные находки.

МИНУСЫ -

Камера временами хулиганит да и сражения по большей части однообразны. Кроме того, игра не так проста в освоении, как кажется на первый взгляд.

РЕЗЮМЕ ✓

Dead Head Fred нравится далеко не сразу: по-настоящему интересной и захватывающей она становится лишь через 30-60 минут знакомства. Дотерпите ли? Зависит от вас.

Полчасика негоумения – не такая уж большая плата за знакомство с одной из самых любопытных эксклюзивных игр для PlayStation Portable.

мало удовольствия даже самому бывалому геймеру. А уж райончики в этом городе как на подбор: Old Hope Falls, Uptown, Downtown, Zombietown – есть где разгуляться. Найдется даже Сгееру Hollow – явный намек на фильм Тима Бертона «Сонная лощина» (Sleepy Hollow). Всадник без головы в качестве босса – прилагается. Как бы это странно ни звучало, но игра, полная крови и зомби, выглядит просто прелестно. Только присмотритесь: качество собственно картинки много выше, чем в большинстве про-

чих PSP-локомотивов. И дело даже не в количестве полигонов и качестве текстур, дизайнеры постарались придать индивидуальность буквально каждому пятничку виртуального пространства, и именно это делает Dead Head Fred похожей не на череду штампованных уровней, а на самый настоящий фильм. А есть ли недостатки? Куда же без них... За пределами сюжетных роликов камера то и дело сходит с ума, временами вовсе теряя персонажа из виду. Конечно, случаются такие приступы безумия не особенно часто,

но впечатление все-таки портят. А помогают однообразные и вдобавок не самые простые битвы с рядовыми противниками. Чего уж говорить о редких и ужасно сложных сражениях с боссами – не каждый игрок сумеет противостоять соблазну раз и навсегда выключить PSP. Но если бы не удобное управление, бесконечное количество попыток да расставленные на каждом шагу точки сохранения, Dead Head Fred впору бы назвать издевательски сложной. Что имеем в сухом остатке: мрачный, но не лишенный изы-

щества мир, высокий уровень насилия, весьма специфический юмор, сдобренный массой ругательных выражений, непривычный подход к игровому процессу – игрой, что способна понравиться всем и каждому, Dead Head Fred точно не назовешь! И тем не менее свои почитатели у этой истории найдутся. Владельцы PSP, слышите? Обязательно попробуйте сыграть и ни в коем случае не торопитесь делать скоропалительные выводы. Поверьте, полчасика негоумения – не такая уж большая плата за знакомство с одной из самых интересных игр для вашей консоли. Уж если понравится – с гордостью поставьте на почетную полку рядом с Crush и Jeanne D'Arc. **СГ**



ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.third-person.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Epic Games/People Can Fly

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.4 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

<http://gearsofwar.com>

▶ Автор:

Игорь Сонин
sonin@gameland.ru

GEARS OF WAR (PC)

КТО ВСТАВЛЯЕТ ПАЛКИ В ШЕСТЕРНИ ВОЙНЫ?

Уже невозможно воспринимать серьезно слова издателя и разработчиков о том, что, мол, игра такая-то — эксклюзив для одной из консолей. За последние годы вошла в моду порочная практика: игра с апломбом выходит на какой-то приставке, все охают, ахают, поют дифирамбы, а затем, этак через годик, тот же проект переносится на другие платформы. Когда Gears of War в 2006 году была опубликована на Xbox 360, игре прочили статус чуть ли не новой Halo. Кумир подрастерял поклонников, когда Epic Games, выдержав паузу в несколько месяцев, сообщила, что, вообще-то, «Шестерни» завертятся и на PC. Более то-

го, в компьютерной версии будет целая дополнительная глава одиночной кампании, которую внезапно оказалось «практически невозможно перенести обратно на Xbox 360». В общем, после всего этого никто не удивится, если Epic вдруг объявит Gears of War на Nintendo DS с Марио в качестве последнего босса. А пока этого не произошло, глянем, что изменилось в PC-версии и что же туда добавили такое невероятное, что оказалось не по зубам Xbox 360. Компьютерный релиз основан на консольной версии Gears of War и включает в себя патчи и новые мультиплеерные карты, выпущенные после дебюта игры, а также несколько обновок от команды People Can Fly. За-

пускаешь одиночную кампанию Gears of War на PC, и тебе предлагают отправиться в бой либо с самого начала, с первой главы, либо с последней, пятой. Дело в том, что все новые уровни собраны в финале, и, чтобы лишний раз не гонять через кампанию тех, кто её уже видел, доступ к свежим картам дается сразу и всем желающим. Главным событием нового задания становится битва с огромным брумаком, которым нас долго пугали на Xbox 360. Теперь же нас опять им долго пугают, но в конце позволяют все-таки дать зверюге отпор. Впрочем, что было хорошо на бумаге, в игре вышло довольно bestof: брумак ведет себя глупо, умирает охотно и не оказывает серьезно-

го сопротивления Маркусу и его братьям по оружию. Фраза «застама на рубль, удар на копейку» применима не только к этой битве, но и ко всем дополнительным уровням в PC-версии. Они мало чем отличаются от уже виденного на Xbox 360, выполнены в тех же коричневых тонах, состоят из тех же полуразрушенных коридоров и наполнены теми же заданиями про включение генераторов (если честно, включать генераторы за последнее десятилетие надоело настолько, что любое упоминание электропитания в играх нужно запрещать законодательно). Как известно, Gears of War основана на простой игровой механике, метко прозванной на Западе «stop-and-pop» — «прячь-





Раз уж мы вспоминаем Gears of War, грех не упомянуть о возможных продолжениях. Финал первой игры намекает на продолжение с изяществом слона в посудной лавке, да и гейм-дизайнер Клиффорд «Клиффи Би» Блэкински не раз намекал, что сиквел находится в разработке. Однако официальные источники в Epic Games до сих пор не дали формального анонса. Наша догадка – игру представят публике весной, а выпустят в ноябре 2008-го (первая часть и PC-версия вышли с промежутком ровно в год, и каждая – в начале ноября). Кроме того, уже целый год ходят слухи о фильме на основе Gears of War, но эта история даже еще более туманная. Разные новостные агентства указывают разных претендентов на режиссерское кресло, а премьеру относят на 2009 год, который как-то незаметно перешел из категории «далекое будущее» в категорию «уже вот-вот». Мы, как обычно, держим нос по ветру, и если что-то станет известно наверняка, сообщим об этом в разделе новостей.



ся и высовывайся». Именно ее нужно без устали эксплуатировать как в оригинальных, так и в новых уровнях. Здесь игре повезло: создатели очень недурно справились с адаптацией управления под мышь и клавиатуру. Хвостатая направляет прицел штурмовой винтовки Маркуса, правая кнопка отвечает за прицеливание, левая – за стрельбу. С непривычки это странно: получается, чтобы выпустить очередью прицельно, надо зажимать обе кнопки мыши. Но ты быстро осваиваешься, и уже через пару минут играешь не хуже, чем в обычные компьютерные FPS. Остальные функции разложены интуитивно и доступно, и не нужно заглядывать в настройки, чтобы найти кнопку, которая

отправляет Маркуса в укрытие. Шестое чувство подсказывает, что это должен быть «пробел». Нажимаешь вслепую – и это действительно «пробел»! В комплекте с PC-версией также поставляется редактор карт – модифицированная, заточенная под Gears of War версия UnrealED. Это значит, что пользователи могут создавать свои карты для сетевой игры, что должно подстегнуть интерес к многопользовательским режимам... но почему-то пока не подстегивает. В Сети довольно сложно найти партнеров для игры, не говоря уж о том, чтобы отыскать энтузиастов, готовых творить в UnrealED. Это объясняется то ли осенне-зимней волной релизов, среди которых

на PC было немало сетевых шутеров, то ли жалким лимитом в 8 игроков, смешным для компьютерчиков, то ли чудным интерфейсом Games for Windows Live, встроенным в Gears of War (напомню, что он похож на главное меню Xbox 360, но то, что хорошо на консолях, на PC оказалось жутко неудобно). И хотя вы можете подключить Games for Windows Live к вашему профилю с Xbox Live, межплатформенная игра в Gears of War не поддерживается. Похоже, что игру выпустили сыроватой. Нам повезло, и на редакционной машине «Шестерни» работали превосходно, но на официальном форуме игры мгновенно возникли темы о часто встречающихся непо-

ладках. Самые популярные из них – о пропадающих файлах сохранений, «дёрганой» картинке и вылетах в Windows – за несколько дней после релиза растянулись на десятки страниц. На момент написания этого текста уже доступен трехмегабайтный патч, устраняющий кое-какие неполадки, но, как говорится, ложечки нашлись, а осадочек остался. Управление с мыши и клавиатуры – единственное, что безоговорочно удалось в PC-версии. Остальное – серединка на половинку. Тем, кто раньше не видел Gears of War, игра придется по вкусу, но, как ни крути, а она так и останется на PC нелепым пришельцем из далекой галактики консольных развлечений. [M]

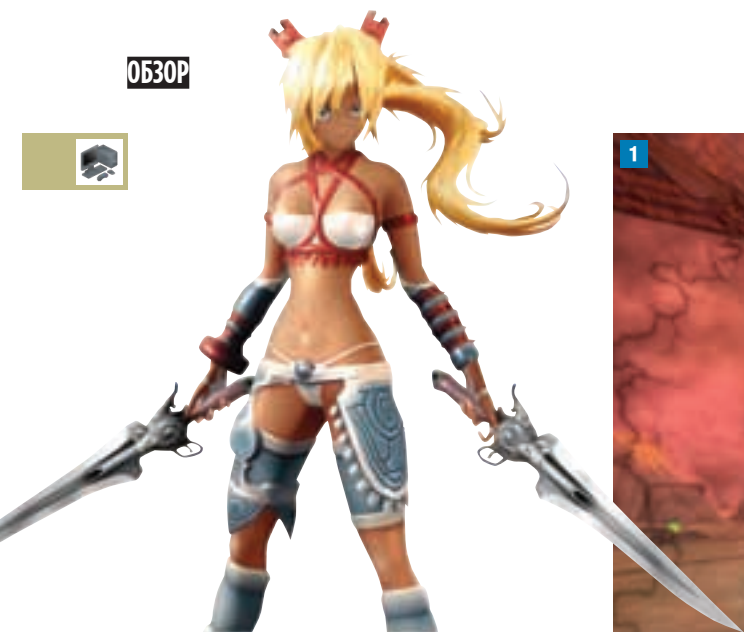
- 1 Брумак страшноват, но помирает неожиданно охотно и на пути к финалу не мешает.
- 2 Подствольная бензопила теперь пачкает не только телеэкраны, но и мониторы! Кстати, спецэффекты – хороши как никогда.
- 3 Почему такие уровни нельзя вернуть обратно на Xbox 360, для нас остается загадкой.
- 4 Суть игры при портировании совсем не изменилась, поэтому искусственный интеллект как глуповатым был, так глуповатым и остался.
- 5 Будь я командиром спецназа будущего, ввел бы в отряде должность ответственного за генераторы. Сколько можно всей толпой ходить щелкать переключателем.

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +
Более четкая графика, удобное управление, новые многопользовательские карты, дополнительная сюжетная глава, редактор в комплекте.

МИНУСЫ -
Однообразные уровни, непонятный и путанный сюжет, неуклюжий интерфейс сетевой игры, большое количество ошибок.

РЕЗЮМЕ [M]
Не очень удачный порт с Xbox 360. Игра-то отличная, но переносила ее спустя рукава.



Краткий словарь

Ониблэйд – не только название игры, но и имя героини. Искательница приключений, в детстве чудом выжившая после страшного пожара, с тех пор получила власть над стихией огня.

Ганблэйд (2 шт.) – оружие Ониблэйда. Гибрид клинка и пистолета. Похожий был у Скволла из Final Fantasy VIII.



1 Кажется, разработчики незадолго до релиза полностью перерисовали часть чудовищ. И пусть прорисовка большинства врагов еще далека от идеала, некоторые из них нас приятно удивят.

2 Роскошные скриншоты не рекламный трюк, «Ониблэйд» и правда выглядит отменно и блистает спецэффектами. Иногда даже хочется зажмуриться.

3 Постарайтесь не связываться с темной магией, если надеетесь на хороший конец. Впрочем, ничто не мешает пройти игру дважды – она того стоит.

4 Доступ к интерфейсу (нижний левый угол экрана) для выделенных заклинаний осуществляется по умолчанию клавишами Q, E, Z и C – в сочетании с обычной WSAD-схемой управления это особенно удобно.

5 Автоматическое наведение на цель в «Ониблэйд» хоть и работает исправно, но возможности самому выбрать удаленного противника частенько не хватает.

6 Полоса в правой нижней части экрана показывает, насколько вы близки к победе на уровне. Если сражение идет уже минут десять, а ничего не меняется – задумайтесь, может что не так или вы не тех бьете.

7 После победы стоит пробежаться по уровню и собрать бонусы. Каждый из них приносит очки.



ОНИБЛЭЙД

ОДНА ДЕВУШКА, ДВА ГАНБЛЭЙДА, ТЫСЯЧИ ВРАГОВ И НЕМНОЖКО АНИМЕ

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

action, slasher

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Gaijin Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.oniblade.ru



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

Российский экшн, похожий на японский анимационный фильм? Пожалуй, несколько лет назад подобные слова вызвали бы натушный смех, а в определенных кругах на отважных разработчиков даже стали бы показывать пальцем, отпуская в их адрес едкие замечания. Надо сказать, и сегодня реакцию почтенной публики не назовешь благожелательной. Долгое время «Ониблэйд» со всей своей необычностью служила мишенью для насмешек. Так было, пока авторы наконец не показали видеоролики самой игры, а не только скриншоты да концепт-арт. И лишь тогда армия сомнеющихся здорово поредела. Ну а после релиза недоверчивых

скептиков стало еще меньше, и тому есть веские причины. Как бы там ни было, «Ониблэйд» заметно отличается от классических образчиков жанра. И идейно, и с точки зрения авторского подхода к делу. Еще за полгода до релиза Gaijin Entertainment рассыпалась в благодарностях и раскланивалась направо и налево. Но упомянутые разработчиками игры вовсе не перечень источников заимствований, а скорее список «идейных вдохновителей»: Final Fantasy, Soul Calibur, Devil May Cry, BloodRayne, и даже Zone of the Enders. Прочитав эти названия, даже те, кто ничего не слышал о девушке с банановой причёской, сразу поймут, что ей придётся рубить врагов мечом (или даже двумя), стрелять из пистолета (или

даже двух) и устраивать врагу поочередно ожоги и обморожения, направляя силы стихийной магии. А вот с Prince of Persia сравнивать «Ониблэйд» не стоит – акробатики здесь кот наплак. Плохо ли это? Наш ответ: нет! С одной стороны, авторы не желали тягаться с блокбастерами, поскольку подобное состязание влетело бы в копеечку, а с другой, не опустились до беззастенчивого передирания чужих идей. Наши умельцы избрали третий путь и постарались создать нечто свое. Роман геймера с «Ониблэйд» не назовешь любовью с первого взгляда. Незамысловатую, но довольно интересную историю, как водится, скармливают по кусочку: для начала немножко сюжетных роликов с отлично озвученными

персонажами, потом четверть часа уверенной резьбы по врагам, еще чуточка истории, затем минут двадцать сплошного месива и так далее. Скучно? Вот совсем нет. Во-первых, в скором времени рутинные однокнопочные бои уступят место занятым головоломкам – для победы над более-менее крупным противником требуется смекалка, и даже необыкновенные способности нашей героини не помогут взять супостатов нахрапом. Ищущим легких путей нужно заглядывать в здешнюю энциклопедию – «Бестиарий», обновляющийся всякий раз, как на горизонте маячит новый враг. Только вот, прежде чем сдувать пыль со справочника, стоит трижды подумать, ведь в нём разработчики постарались рас-



Пылливый читатель непременно захочет узнать, при чем же здесь аниме. Отвечаем: да почти ни при чем. Даже в роликах персонажи с налетом cel-shading не особо похожи на анимешных. Хотя некий дух пресловутого стиля в «Ониблэйд» витает, но ощутить его можно, лишь окунувшись в игру. Примерно так выглядели бы игры по Hellsing или Fullmetal Alchemist, заверни их в похожую обертку.

Даже после пары-тройки часов сложно припомнить хоть одну мелодию, сопровождающую бесконечные потасовки. Однако это не значит, что музыка плоха или не к месту. Попробуйте-ка убавить звук – игра сразу потеряет еву ли не половину обаяния. Ведь, как и следует хорошему саундтреку, композиции IShot не тянут одеяло на себя, не заставляют забыть об игре, а лишь оттеняют происходящее на экране. Что до жанра, то для наполненных гитарными риффами зарисовок сложно подобрать определение, хотя музыканты и неравнодушны к брейкбиту. Кстати, пока IShot замечена лишь в саундтреках к первой части «Агренилина», да к игровой версии «Параграфа 78». Хотя послушать их стоит. Всем заинтересовавшимся творчеством молодых талантов, скрывающихся под никами Shramm и Marker, горога на сайт www.Ishot.info.



Вот они, противники, лежат на блюбочке – бери и ешь. Не упустить бы львиную долю удовольствия!

крыть всю подноготную чудовищ, и лишь кое-где отделились намеками. Вот они, противники, лежат на блюбочке – бери и ешь. Не упустить бы львиную долю удовольствия!

Хотя ролевой системы и нет, но заработанные в бою очки очень пригодятся, их можно и должно тратить на магические навыки. Какие-то чары лишь отчасти помогут пройти игру, а без других никуда. Не сумели набрать очков для нового заклинания? Не беда. Разработчики оставили возможность вернуться назад. Да, вы все верно поняли – прокачка здесь и вправ-

ду есть, и без нее одолеть игру не выйдет. Впрочем, она не утомляет, даже в отсутствие комбо-системы. Кстати, отдельный поясной поклон отважным героям-тестерам: увидеть сегодня игру, не забытую под завязку огрехами, – дорогого стоит. Единственная неприятность: нет установленных заранее настроек для любых манипуляторов, кроме клавиатуры и мыши. Но эта мелочь быстро терается на фоне общей стабильности. Кстати, на скромных по нынешним меркам компьютерах «Ониблэйд» тоже работает довольно уверенно – вот уж действительно добрая

весть для всех убежденных в том, что отечественные разработчики не забываются об оптимизации. Конечно, у игры найдутся недоброжелатели: одним сражения и прокачка персонажа покажутся слишком монотонными, другие опечалятся из-за отсутствия комбо-системы, третьим жизнь не в жизнь без акробатики. Анимация героини на высоте, но варианты движений довольно мало. Например, если запрыгнуть на спину гигантского четырехлапого босса, Ониблэйд беспомощно зависнет в воздухе, даже и не пытаясь встать на но-

ги. Ибо такая ситуация не предусмотрена. Довольно бедны и варианты взаимодействия мечей героини с тушками монстров. Никаких красивых добиваний в духе Assassin's Creed нет и в помине. Сравнение с Devil May Cry также неуместно – это чистый экшн даже и без намеков на adventure. Что касается общего настроения и игральности, то ближайшими аналогами – консольные слэшеры второго плана, вроде Chaos Legion и Crimson Tears от Capcom. И на их фоне «Ониблэйд» выглядит весьма достойно. Так что в целом компания Gaijin Entertainment достигла хороших результатов. А все недоданное, но нужное наверняка получит зеленый свет в будущем. **СМ**

ХОРОШО

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +

Игрушка красива и не слишком требовательна к компьютеру, управление удобное, развивать героиню интересно, да и музыка на уровне.

МИНУСЫ -

Нет мультиплеера, здорово не хватает режима навешения и комбо-систем. Персонажей и сам мир стоило бы сделать пообъемнее.

РЕЗЮМЕ

Неожиданно добротная игра, которая может запросто увлечь даже тех, кто равнодушен к забавам в псевдояпонском стиле.



УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



1 К сожалению, самое красивое местечко здесь – игровое меню. Даже ухотить не хочется.

2 У входа в разгромленную Александрийскую библиотеку нас встречают греснированные крокодилы.

3 Во вступлении театрально-экспрессивный монолог Клеопатры, суть которого вряд ли поймут те, кто пропустил в школе уроки истории Древнего мира.

4 Тот самый маяк. К слову, его высота – без малого 120 метров. А наш герой запросит туда подымается и спускается. Пешком по лестницам. Богатырь!

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure.first-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Nobilis

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Kheops Studio

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 800 МГц, 256 RAM, 64 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

www.cleopatra-thegame.com



▶ Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akhverdian@gmail.com

CLEOPATRA: A QUEEN'S DESTINY

ЭТО НЕ ПЕРВЫЙ И НЕ ЛУЧШИЙ КВЕСТ НА ТЕМУ ДРЕВНЕГО ЕГИПТА. БУДЕМ НАДЕЯТЬСЯ, И НЕ ПОСЛЕДНИЙ.

Игрушка встречает сказочно красивым меню. Вместо привычно сухих строчек «новая игра, настройки, выход», нас ждут роскошные древнеегипетские апартаменты, масляные лампы, статуэтки древних богов. «Новая игра» – дверь прямо напротив нас, «загрузка» – берем нужный свиток из стильного шкафчика. Знать бы, как называется этот предмет интерьера на самом деле! Мало того, в начале мы выбираем еще и астрологический знак, который повлияет на прохождение. Невозможно не растаять, кажется, что эта игра просто обязана быть хорошей. Но мало кто любит быть чем-то обязанным...

Юный слепопыт

Внимательно посмотрите: окруженный стенами небольшой александрийский двор с крохотным прудом, мини-пирамидой в центре и парой зданий, обрамленных залитой солнцем зеленью. Особой детализацией картинка не блещет, а задники так и вовсе размыты, и почему-то не кажется, что это марево жаркого североафриканского дня. Несколько игровых экранов с минимумом активных точек. Нет-нет, перед нами не пролог к долгой эпической игре, в этом месте вы проведете приблизительно две трети игрового времени. Ну, может, еще сделаете пару коротких вылазок в александрийскую библиотеку и на знаменитый маяк (как-никак, официальное чу-

до света!), а потом снова окажетесь все в том же дворе. Жажда экзотики так и останется неудовлетворенной.

И вот молодой древнеегипетский астроном бродит по двору обсерватории, ищет свою невесту и ее отца, там головоломку решит, тут загадку. Первую половину игры маячащий где-то на заднем плане сюжет ну никак не связан с происходящим на экране – мы просто пытаемся открыть еще одну дверь, разгадать еще одну шараду. Главный герой время от времени бубнит себе под нос, мол, надо поторопиться, но, разумеется, никакого ограничения времени здесь нет, думайте сколько угодно. К тому же, было бы обидно пройти всего за один вечер игру, кото-

рую вполне можно растянуть на два, правда? Иногда после очередной правильно решенной задачи вываливается пространная заставка, в которой торопливо прокручиваются события, не имеющие отношения к нашим действиям. Почти раздвоенные личности: словно отвлекаешься от игры на посторонний мультфильм, а потом возвращаешься обратно. Фабула строится вокруг взаимоотношений Клеопатры, Птолемея и Юлия Цезаря, причем эти двое в игре вообще не появляются, а царица Египта почитит нас присутствием лишь мимоходом в некоторых заставках, и неважно, что ее имя в названии. Но где-то во второй половине игра словно приходит в себя:

3



How dare you? You, Ptolemy, my brother, my spouse! No one gets away with an insult to a Goddess! My vengeance shall be forever engraved upon the memories of mortals!

4



СЕКРЕТ!

Когда дойдете до комнаты с порошками, кореньями и прочими радостями юного алхимика, прежде всего сохраните игру! Здесь легко ошибиться, дело в том, что выданная посуда может кончиться раньше, чем вы соберете все ингредиенты, и тогда дальнейшее прохождение станет невозможным.



ВЕРДИКТ

6.0

ПЛЮСЫ



Лучше всего угаются непростые многоступенчатые задачки: справиться с механизмом катапульты, запустить подъемник лифта, обезвредить распоясавшихся крокодилов.

МИНУСЫ



Среднее качество большинства загадок, беспомощный сюжет, неброская графика, небольшая продолжительность. К тому же некоторое количество ошибок.

РЕЗЮМЕ



Еще один квест, способный скрасить пару вечеров, а затем бесследно исчезнуть из перегруженной памяти.

один за другим появляются новые персонажи, дело даже доходит до эпизода, почти полностью состоящего из разговоров. Вот тут-то события внезапно обрывают темп и увлекательность, сюжет, проникнув во внутриигровое пространство, становится связным и обретает ясность. Хорошо, но очень мало, ровно столько, чтобы раздражить несовершенными возможностями.

Быть проще, чтоб люди тянулись

Современные квесты среднего класса опасно тяготеют к жанру интерактивных игр. Предполагается, что геймеру нравится решать загадки, но не нравится застревать на одном месте. Это приводит к тому, что ответы на-

ходятся быстро, и продвигаться вперед не сложнее, чем получить чашку чая на собственной кухне. Мозг не включается, все происходит на уровне инстинктов: из спинного мозга команды подаются прямым в мышь, минуя голову. А та, бедная, мается от безделья, ей очень хочется чем-то заняться, но не вполне понятно чем.

Причем в нашем случае есть несколько довольно удачных загадок. Приготовление зелий из десятков ингредиентов, каких-то таинственных кореньев, трав и порошков – отличная многоступенчатая задачка, одновременно непростая и очень логичная, она открывается слой за слоем, как и полагается в высшем эшелоне квестостроения. Одна-

ко и тут чувствуется стремление разработчиков исключить голову игрока из общего веселья. Так опознание тех или иных составляющих происходит само собой, стоит только провести правильную комбинацию. Причем не важно, понимает ли игрок, что делает, или тычется куда попало, как мышь в лабиринте. Оцениваем результат не мы, а сама игра, восклицая голосом главного героя: «О! Я опознал ингредиент!» и делая соответствующую отметку. Обидно ощущать, что наблюдаешь действие из-за плеча собственного аватара. Ну что бы не позволить нам играть самостоятельно? Да нет, нельзя. И тому есть две веские причины: во-

первых, для самостоятельной работы понадобились бы ручка с бумагой (а вы не скучаете по бесконечным запискам, неизбежно сопровождавшим игры прошлого?) или «внутриигровая» записная книжка, во-вторых, многим геймерам такая головоломка показалась бы слишком трудной. А нынче публика не жалуется сложности, по крайней мере так принято считать. Конец игры настает чуть раньше, чем мы ожидаем. Никакой кульминации нет, просто после успешного решения очередной задачки на нас вываливается финальный ролик. Клеопатра довольна, согласно нашим предсказаниям, ее ждет прекрасное будущее и вечная слава. Игре же не светит ни то, ни другое. **СИ**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:
shooter.third-person.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sierra
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
3G Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
- ▶ ОНЛАЙН:
www.swatpsp.com



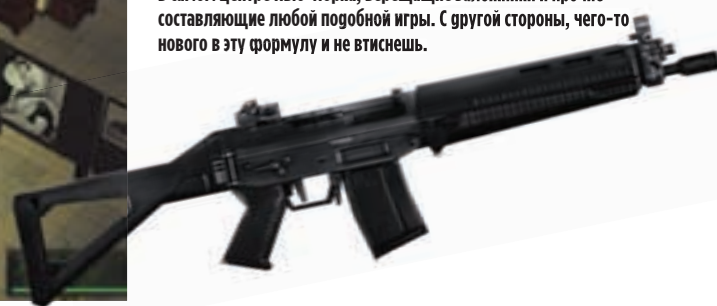
▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



- 1 Знакомьтесь, Курт Вульф – главный герой игры. Других персонажей тоже обаятельными не назовешь.
- 2 Внешне игра выглядит довольно симпатично, но стоит камере приблизиться – иллюзия рассеивается.
- 3 Не стоит безумно расковырять патроны, высаживать в террористов обойму за обоймой – практичнее стрелять одиночными.



За сценарий игры ответ держит Скотт Розенбаум (Scott Rosenbaum), успевший поработать до этого над малоизвестным в России сериалом The Shield. Результат его трудов не завораживает: перед нами слегка нетипичные, но все-таки бугни SWAT. Тикающие бомбы да нахальные террористы, чувствующие себя на угивление вольготно в самом центре Нью-Йорка, верещащие заложники и прочие составляющие любой побойной игры. С другой стороны, чего-то нового в эту формулу и не втиснешь.



ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Интересная однопользовательская кампания, генератор случайных карт в многопользовательском режиме и масса приятных бонусов – в том числе и видеозаписи из жизни настоящих бойцов SWAT.

МИНУСЫ -
Уровни линейны, управление недоработано, персонажи озвучены неуважно, а короткие зачищенные музыкальные треки быстро надоедают.

РЕЗЮМЕ ✓
Нам обещали огромный торт, а когда пришло время обеда – вручили пирожное. Также хорошо и вкусно, но осадочек остался.

SWAT: TARGET LIBERTY

ХОРОШАЯ ИГРА – ДЛЯ ТЕХ, КТО ЕЕ НЕ ЖДАЛ.

ХОРОШО

В первые же дни после выхода SWAT: Target Liberty на головы разработчиков посыпалась критика: редкое издание расщедрилось на оценку выше шести баллов. С одной стороны, рецензентов можно понять: на обещания разработчики не скупились, их было сделано так много, что любое профессиональное воображение рисовало радужные картины настоящей SWAT 2 в каждом кармане. Но, черт побери, как можно уместить сложную тактическую SWAT 2 на маленьком экране PSP? Выяснилось, что никак: Target Liberty представляет собой бодрый боевик на манер Killzone: Liberation с возможностью управлять небольшим отрядом из нескольких человек.

Разумеется, обещанной свободы перемещения здесь нет. Пусть игровая камера болтается на уровне птичьего полета, прохождение строго линейно: в любом случае необходимо добраться из точки А в точку Б с минимальными отклонениями от заданного курса. Шаг влево, шаг вправо – это повороты в закоулках, где можно выполнить дополнительные задания: например, отыскать какой-нибудь объект вроде кейса с секретными документами или застать врасплох еще нескольких террористов. Но выбор невелик – закоулков таких негусто. В напарники разрешается выбрать двух подчиненных. С азами управления командой справится каждый: в зависимости от

ситуации отдавайте приказы переместиться в определенную точку, взломать дверь, допросить заложника или подозреваемого и так далее. От напарников никакой головной боли не ждите, наоборот – они прекрасно справляются со взломом и зачисткой помещений – без них бороться с террористами было бы куда сложнее. Стоит ли зачислять в недостатки непродолжительность игры, как это сделали западные коллеги? Право слово, мы уже и забывали стали, что прохождение портативных игр может занять более пары дней. Да и разработчики постарались исправить: во-первых, в однопользовательском режиме местонахождение противников меняется с каж-

дой новой загрузкой уровня; во-вторых, в мультиплеере есть редактор карт – жаль, количество объектов для него не так велико, но хоть какое-то разнообразие. Подводим итоги: если заикнуться на невыполненных обещаниях 3G Studios, оценка действительно будет низкой. К тому же, не обошлось без недостатков, да и маловато обещанного у нынешней SWAT с «основным» сериалом. Но если посмотреть на Target Liberty непредвзято – как на самостоятельный проект, не омраченный неприятным маркетинговым фоном, можно увидеть весьма приятную игру, в обществе которой не жалко провести несколько вечеров. [M]

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Nintendo DS Lite
5070 р.



PlayStation 2 Slim
4810 р.



Xbox 360 Premium
12740 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!**



PlayStation 3
15990 р.



PSP Slim & Lite
**Уточните цену
по телефону**

■ Покупку можно оплатить электронными деньгами

■ Возможность доставки в день заказа

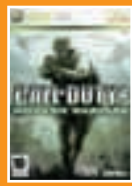
■ Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр



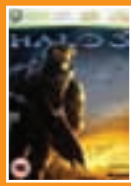
Nintendo DS Browser
1300 р.



Legend of Zelda: Phantom Hourglass
1352 р.



Call of Duty: Modern Warfare
1560 р.



Halo 3
2210 р.



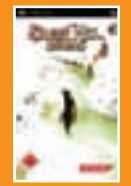
Guitar Hero II (with Guitar Controller)
3640 р.



Project Gotham Racing 4
2210 р.



Pro Evolution Soccer 2008
2210 р.



Silent Hill Origins
1430 р.



Jeanne D'arc
1300 р.



Need for Speed Pro Street (русская версия)
2210 р.



Warhawk (PAL, русская версия)
1170 р.



FIFA 08 (RUS)
1508 р.



Final Fantasy XII
1612 р.



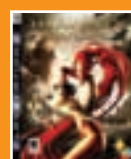
Dance UK XL Party & USB MAT Bundle
1690 р.



The Legend of Zelda: Twilight Princess
1950 р.



Super Paper Mario
1950 р.



Heavenly Sword (PAL)
1950 р.



Eye of Judgment + PlayStation Eye USB Camera (US)
2860 р.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

WORLD IN CONFLICT



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

World in Conflict

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy, real-time, modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sierra

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Софт Клуб»

РАЗРАБОТЧИК:

Massive Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 16

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 DVD

ОНЛАЙН:

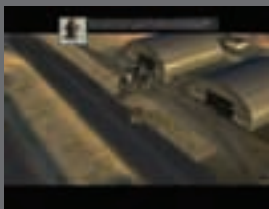
http://www.wic-game.ru/



Если кому-то придет в голову искать средство отделить пацифистов от прочих людей, достаточно будет вооружиться копией World in Conflict – и дело сделано. Еще ни одна игра, пожалуй, так наглядно не показывала прямо в заставочном ролике, что война – дело грязное, жестокое и мало кому нужное. Пугающе натуралистичное, отлично срежиссированное вступление оказывает геймплею медвежью услугу. Оно настолько законченно, замкнуто на себя и так убедительно рисует, чем плоха война, что очень сложно в первые секунды игры не испытать искуса Демиурга. Зачем за что-то там бороться, когда можно прекратить все это безобразия одним нажатием кнопки «выход»? Если же отбросить в сторону и натурализм, и шаблонные образы сюжетных «русских негодяев», останется отличная стратегия с отличным мультиплеером. С великолепной графикой, интересными тактическими решениями, обширным парком техники, интуитивным управлением. Качественно переведенная и переозвученная. Но чувство, что через «выход» все-таки проще – не покидает.

РЕЗЮМЕ

Отличная военная стратегия, способная взрастить пацифиста. В комплекте бесплатная десятидневная версия для игры с другом.



FIFA 08

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

FIFA 08

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

sports, traditional, football, management/sim

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

РАЗРАБОТЧИК:

EA Sports

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.3 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.softclub.ru/games/game.asp?id=10776



Неподготовленного человека перечисление нюансов FIFA может попросту напугать. 620 лицензированных команд, 30 лиг, 60 турниров и 15000 игроков.

Шанс организовать собственный турнир. Варианты игры за отдельного футболиста, вчетвером с друзьями или в одиночку. Режим, развивающий навыки выбранного спортсмена. Функции тренера. Возможность снимать ролики и обмениваться ими по сети. Бывальцы «менеджеры» печально вздыхают и посылают в голову маркетологам EA виртуальный мяч: нечто подобное, или очень похожее, они наблюдают уже несколько лет подряд. Впрочем, рейтинги продаж показывают, что недовольные профессионалы пока в меньшинстве: даже версия для PC, не получившая next-gen движка в отличие от ее товарок с PS3 и Xbox 360, по сводкам, лидирует в магазинах. К переводу локализаторы подошли с той же точки зрения, что и создатели к отбору команд – «лицензировали» известных комментаторов. Происходящее на поле озвучивают Василий Уткин и Василий Соловьев. Фанатам футбола должно быть приятно.

РЕЗЮМЕ

Продолжение популярной серии на PC не получило нового движка, поэтому проигрывает в сравнении с версиями для консолей.



HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ПОВЕЛИТЕЛИ ОРДЫ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Heroes of Might and Magic V: Tribes of the East

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy, turn-based, fantasy

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«1С»

РАЗРАБОТЧИК:

Nival

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

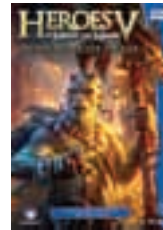
CPU 1.5 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://games.1c.ru/homm5_tote



О т дополнения к дополнению «Герои» все хорошеют. Приятно, что изменения с ними происходят не только косметические. Главные действующие лица новой части, орки, копят ярость в процессе боя, приобретая с ростом уровня гнева новые спецспособности. Остальных участников тоже не забыли. Всем видам войск добавили альтернативную улучшенную версию, а, например, героя разрешили частично переобучить. Появились особые наборы артефактов, а лишние сокровища стало возможно продать. Подробно о нововведениях и всех старых законах здешней механики поведает фанатский мануал на трехстах страницах, который можно найти на диске с игрой. Не ленились даже сценаристы и режиссеры межмиссионных роликов. По сравнению с тем, что было в первой части, в «Повелителях орды» нам показывают почти кино. Однако жаль, что артикуляция явно не была синхронизирована с английской речью, поэтому на крупных планах свирепые вожди весьма потешно хлопают ртом не в такт словам. Зато актеры удачно передали особенности орочьего говора.

РЕЗЮМЕ

Отличное продолжение «Героев». Ubisoft планирует на этом завершить серию. Обидно, но ведь она уже раз восставала из пепла!



ПЯТАЧОК В ПОДВОДНОМ ЦАРСТВЕ

- ▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Пятачок в подводном царстве
- ▶ **ПЛАТФОРМА:** PC
- ▶ **ЖАНР:**
adventure/special.edutainment
- ▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
нет
- ▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Бука»
- ▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
«Сатурн-плюс»
- ▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- ▶ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1 ГГц, 64 RAM, 32 VRAM
- ▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 CD
- ▶ **ОНЛАЙН:**
<http://buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=365>



Из рук корейской студии Data Sun выпало боевое знамя с золотым вензелем «Пятачок», но спокойно полежать ему не дали. «Сатурн-плюс» (создатели бесчисленных «Петек») подхватили и пустили в дело. Здравствуй, продолжение «познавательного сериала для детей». Кавычки поставлены не зря. Познавательного здесь мало, да и «для детей» вряд ли подойдут статичные картинки с минимумом анимации. Ушастому герою даже не позволено передвигаться по экрану! Происходящее разом мимикрирует под известный мультфильм «Остров сокровищ» (Пират Сильвер, организатор аквапарка, и его команда выглядят так, словно только что сбежали от Давида Черкасского) и энциклопедию о подводном мире. Пятачок ныряет без акваланга ко всяким обитателям глубин и отвечает на вопросы, вроде «Я самая большая и красивая раковина, Тридакна, скажи мне, какие моллюски самые крупные на Земле?» А еще подводные жители любят играть в непроходимые мини-игры. Пожалуй, максимум, на что сгодится этот диск, — вызвать инфаркт у какого-нибудь учителя биологии.

РЕЗЮМЕ

После знакомства с диском нарисуй на обложке «5-13 лет» вызывает нервный смехок.



38 ПОПУГАЕВ: ПОДГОТОВКА К ШКОЛЕ

- ▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
38 попугаев: Подготовка к школе
- ▶ **ПЛАТФОРМА:** PC
- ▶ **ЖАНР:**
special.edutainment
- ▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
Нет
- ▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Новый Диск»
- ▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
PIPE Studio
- ▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- ▶ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD/2 CD
- ▶ **ОНЛАЙН:**
<http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=38parrotsmathematics>



Нет, не зря в нашей редакции окопались люди с педагогическими дипломами. Эти глубоко законспирированные эксперты готовы съесть свои «корочки», авторитетно заявляя, что никакой «подготовки» в «Попугаях» не пахнет. Есть Попугай, Слононок, Удав и Мартышка, похожие на героев легендарного мультфильма внешностью и голосами. Есть яркие, жизнерадостные фоны, но педагогической ценности — никакой. Вместо этого нудные задания, вроде «попроси Слононка вытупить из норки N жуков». И пока не прочелкаешь все числа от 1 до 10, «урок» не кончится. Считается, что после такого ребенок выучит цифры. Другой пример: Попугай идет вдоль Удава, периодически останавливаясь передохнуть, а игрок должен посчитать, сколько шагов тот сделал между перерывами. Все равно длина Удава есть в названии, так что весь труд скорее мартышкин, чем попугайский. Геймеры любят вспоминать, с чего начинали. У одних это были «Герои меча и магии», у других — «Арканоид». Сомневаюсь, что кто-то лет через десять назовет в качестве стартовой точки «38 попугаев».

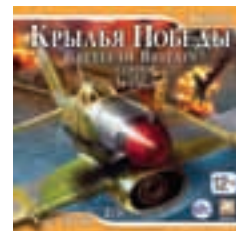
РЕЗЮМЕ

К сожалению, наши надежды отыскать здесь обучающий элемент не оправдались.



КРЫЛЬЯ ПОБЕДЫ

- ▶ **ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:**
Combat Wings: Battle of Britain
- ▶ **ПЛАТФОРМА:** PC
- ▶ **ЖАНР:**
action.flight
- ▶ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
CITY Interactive
- ▶ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**
«Акелла»
- ▶ **РАЗРАБОТЧИК:**
CITY Interactive
- ▶ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 10
- ▶ **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:**
CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▶ **КОМПЛЕКТАЦИЯ:** 1 DVD
- ▶ **ОНЛАЙН:**
<http://ru.akella.com/Game.aspx?id=1838>



Еще одна игра с самолетом на обложке, не имеющая никакого отношения к симуляторам. Что вовсе не является недостатком. В извечном споре между «шашечки» и «ехать» всегда найдется желающий насладиться полетом как можно быстрее, без утомительного дерганья сотни рычагов. «Крылья Победы» как раз для него. Достаточно выбрать «аркадный режим», и самолет полетит за курсором. Всего пара нажатий кнопок на взлете — и можно покорять пространство. С «реалистичным» режимом все немного сложнее. Выглядит он точно так же, но управление осуществляется не относительно указателя на экране. Рывок мыши вниз означает, что вы опускаете элероны (и, соответственно, летите вверх). К сожалению, при таком управлении самолет настолько чутко реагирует на движение манипулятора, что простое дрожание руки способно сбить вас с курса и заставить делать бесконечную петлю Нестерова. Локализаторы ограничились переводом текстов, оставив английскую речь без изменений. Сдобренное радиопомехами бурчание коллег-пилотов банально отвлекает.

РЕЗЮМЕ

Для тех, кто не хочет решать квестовые задачи «как оторвать самолет от земли», а рвется просто полетать да пострелять.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. От кого произошли орочьи племена Аскана?

1. От темных эльфов, укушенных вампирами
2. От людей, инфицированных кровью демонов
3. Их случайно создали маги вместо титанов

2. Пират Джон Сильвер был

1. Одноногим
2. Безруким
3. Слепым

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главлотамт, а/я 652, «Страна Игр» до 10 февраля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 01/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Конкурса в номере 22(247)

СЕРГЕЙ КАТИН
(Хабаровск)

Правильные ответы
— (2) Покрасили фосфором
— (1) Откручивать гайки

1. В пылу боя размытые текстуры зданий кажутся настоящими стенами. Игру делали талантливые режиссеры.

2. Почему печальные лица игроков, выходящих на поле? Футболисты страдают от отсутствия современного движка, который бы дал им возможность отбрасывать нормальную тень.

3. Ролики на движке стали гораздо динамичней.

4. Доктор Ливси? Как это вы превратились в уличного музыканта? Неужели врачебная практика больше не приносит дохода?

5. Хочется снова стать ребенком, чтобы понять, догадываются ли дети, кого изображают герои.

6. Забудьте о бескрайних просторах: у неба есть четкие границы.

КАК ДОСТАТЬ СОСЕДА: НА ОТДЫХЕ

ДОЛЛАР: КРИМИНАЛЬНАЯ ПОЛИЦИЯ

КУРИНОЕ ПОБОИЩЕ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Как достать соседа: на отдыхе
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: special.puzzle
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
- РАЗРАБОТЧИК: VZlab
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 256 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
- ОНЛАЙН: http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&id=792&categ_id=&men_id=



Ситуация с играми, выходящими под лейблом «Как достать соседа» (и не только его) похожа на суету вокруг лекций культпросвета на тему «как разнообразить супружеский секс». В основе интересный предмет, способный надолго занять воображение. Однако реализация подкачала и там, и там. Предоставим лекторам самим работать над ошибками, обратимся к игре. Увы, она вторична, да не просто так, а в квадрате. Во-первых, потому, что представляет собой перепев оригинального австрийского проекта, к которому относятся лишь 2 игры из вышедших у нас под общим названием. Во-вторых, немцы уже отправляли своего соседку на отдых – правда, по буржуйской традиции, в круиз, а не на турбазу. И выходило у них это куда лучше, по крайней мере, красивее. Карикатурные модели героев не были столь отталкивающими, фоны не резали глаз неуместными фотографическими текстурами. Впрочем, приятно, что механика «эталонных» игр перекочевала в продолжение без неуместных изменений.

РЕЗЮМЕ

Игее в обещ сто лет, и изменений с тех пор она не претерпела, за исключением вариаций в оформлении. Следствие скорее застоя, чем совершенствования.

- 1 В этой версии дополнительным инструментом издевательств работает уродливая собачка.
- 2 Прекрасная незнакомка на обложке не имеет ничего общего с внутриигровой графикой.
- 3 Эти куры не пьяны, они уже умерли.



- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Dollar
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: adventure
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: PAN Vision
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
- РАЗРАБОТЧИК: PAN Vision
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
- ОНЛАЙН: <http://games.1c.ru/dollar/>



Телесериалы о работе детективов-криминалистов всегда популярны. И столь же устойчива дурная слава игр, сделанных по этим сериалам. Причин называется множество – от слабого сценария до плохой работы художников и аниматоров. А все почему? Потому что эти игры есть с чем сравнить. Уж больно невзрачно выглядят они в тени телесериалов. Откажись разработчики от идеи привязать свое детище к известному бренду, многих претензий удалось бы избежать. Простая мысль? А вот поди ж ты, пока только PAN Vision и догадались. И получилась у них, несмотря на массу недочетов, прелюбопытная игра. Мы в роли детектива (нам подчиняются дознаватель и эксперт-криминалист) расследуем убийство молодой богатой женщины. Ведем допросы, собираем улики, анализируем связи между подозреваемыми. Спектр занятий очень широк, хотя работа, в основном, проходит в помещении полиции. Русский язык смотрится в игре как родной, приятные голоса актеров компенсируют некоторую угловатость моделей.

РЕЗЮМЕ

Детективный повид вымирающего жанра игр-приключений. Признаки асфиксии налицо, однако пациент скорее жив, чем мертв.



- ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Redneck Kentucky and the Next Generation Chickens
- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: shooter.first-person
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CPU Interactive
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый диск»
- РАЗРАБОТЧИК: CPU Interactive
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
- КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
- ОНЛАЙН: <http://nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=chickensfight>



История игропрома, как и любая другая история, полна знаковыми событиями. За неприметной вывеской проходного проекта порой скрывается революция в игростроении. Или хотя бы маленький бунт против обстоятельств. Как иначе назвать то, что на движке Unreal, с применением технологии SpeedTree компания City Interactive выпустила... трехмерный вариант Moorhuhn? Происходящее иначе как вызов общественному вкусу и не воспринимается. Говорите, мол, что удел казуальных игр – доморощенные кособокие движки устаревшей конструкции? Так вот же вам, получайте: все то же самое на суперсовременном моторе. Углядеть простым глазом, где используются возможности обеих технологий, нет никаких шансов. Впрочем, если ознакомиться с прототипом, скрывающимся на диске под видом дополнительной игры «Курминатор», неизбежность сторонней помощи становится очевидной. Локализаторы не поленились даже переозвучить происходящее, однако баланс слов и музыки сбит, и голос, вещающий что-то во время боя, слышно плохо.

РЕЗЮМЕ

Куриный тир нового поколения с недетским уровнем сложности. Бонус – куриный тир старого поколения. Как говорится, почувствуйте разницу!



- ТЕЛЕФОНЫ
- ФОТО·ВИДЕО
- НОУТБУКИ
- КПК



Найдите этот знак в лучших торговых центрах Москвы и Московской области



ОБЪЯСНЯЕМ



ДЕМОНСТРИРУЕМ



НАСТРАИВАЕМ



ОБУЧАЕМ



СОПРОВОЖДАЕМ



ОБМЕНИВАЕМ

5-444-333
I-ON.RU

ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

АРКАДА

КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, слезим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!



Автор:
Анатолий Сонин
sonin.anatoliy@gameland.ru

BATTLE GEAR 4

Гонимые игры, как известно, бывают двух типов: казуальные, с простым управлением и большими скоростями, и хардкорные, с реалистичным поведением машин и сложными настройками. На консолях и компьютерах широко представлены оба жанра, а вот среди аркадных игр настоящий симулятор найти совсем не просто. Battle Gear 4 – один из немногих автоматов, который ставит реализм над зрелищностью.

Волшебная игра



Рубрика создается при поддержке компании «Волшебная игра», www.wizardgame.ru.

Вattle Gear можно без преувеличения назвать аркадным соперником Gran Turismo. Отличная физика, большой выбор лицензированных машин, тюнинг – все говорит о том, что симулятор перед нами действительно стоящий. И хотя поклонников у сериала за пределами стран Азии немного, причина тому – не изъяны самой игры, а элементарное нежелание Taito продвигать сериал на западный рынок. Дело в том, что главные достоинства игры кроются в онлайн-овой составляющей, а ее ни в российских, ни в европейских Battle Gear 4 нет. И это не удивительно, ведь в наших аркадах подключать автоматы к Интернету никто не станет. Да и геймеров, готовых платить за такое удовольствие, здесь тоже не много. Наш Battle Gear 4 представляет собой просто качественный симулятор с удивительно реалистичной моделью машины, большим автопарком и неплохой графикой. В Японии же вокруг иг-

ры создается целое движение. Попробуем разобраться почему. Для начала, каждый японский игрок может зарегистрироваться на официальном сервере Battle Gear 4, купив в автомате Net Entry Key – бутонфорский ключ зажигания с написанным на нем кодом. Этот код нужно ввести на сайте игры, чтобы создать там собственный профиль. Игрок с таким профилем может зайти в онлайн-овый гараж и там заняться тюнингом своего автомобиля. Когда машина готова к заезду, игрок может вставить ключ в любой автомат Battle Gear 4 и начать гонку уже на своем авто. За каждый заезд зарегистрированному гонщику начисляется Battle Gold – игровые деньги, на которые покупаются новые запчасти. Кроме них за победу даются очки навыка. На их основе игроку присваивается один из нескольких сотен титулов. Есть и уникальные, коллекционные звания, которые можно заработать, только используя машину определенного цвета и конфигурации.



Отличная физика, большой выбор лицензированных машин, тюнинг – все говорит о том, что симулятор перед нами действительно стоящий.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Компани готовится приступить к открытому тестированию нового шутера под названием Action Detective. Главной особенностью игры станут необычные пистолеты со встроенными гироскопами. Игрок с их помощью сможет не только стрелять, но и бить врага в лицо. Выйти автомат должен в начале следующего года.



ХОЧУ!

Главный зал игровых автоматов компании «Волшебная игра» расположен в Москве в МТДЦ «Варшавский», в двух шагах от одноименной станции метро, по адресу Варшавское шоссе, дом 87б. Зал находится на самом последнем этаже центра, над фудкортом (зоной быстрого питания). Там и стоит спаренный автомат Battle Gear 4.



Чувствуете размах? Возможностей в Battle Gear 4 ничуть не меньше, чем в том же Gran Turismo. Только здесь настоящая руль, настоящий звук и настоящие соперники. «Прокладывается» машина, как и во всех серьезных симуляторах, довольно сложно: правило «чем дорожже, тем лучше» не работает. Даже с самыми шикарными запчастями ваше авто может с легкостью проиграть машине с начальной конфигурацией. К тюнингу нужно подходить с умом, и не спеша разбираться во всех тонкостях автомобиля. Все эти особенности делают игру настоящим сокровищем для любителей серьезных гонок. Вот только в нашей версии, как вы уже поняли, их нет. Никакого тюнинга нам не досталось: в русской Battle Gear 4 есть только автопарк в 30 машин, каждая из которых представлена в трех разных модификациях. Справедливости ради стоит сказать, что с носом остались не только мы – во всем мире, кроме стран Азии, стоит именно эта конфигурация автомата. Но даже без онлайн-функций игра остается одним из лучших аркадных симуляторов. Никаких казуальных замашек, вроде упрощенного вхождения в дрифт или бешеных скоростей, здесь нет. В игре все как в жизни: даже нитро-ускорение открывается только после установки на машину нужного двигателя (чего на наших автоматах, конечно, сделать нельзя). Кроме рукоятки передач и кнопки для нитро, на автомате есть и руч-

ной тормоз. Правильно его использовать совсем непросто, но опытным гонщикам такое нововведение наверняка понравится. Категорически не советуем играть в Battle Gear 4 с автоматической передачей – часть обаяния тут же пропадет. Новичкам в такой игре приходится, конечно, трудно, но продвинутые игроки получат немало удовольствия. При всех достоинствах слегка разочаровывает небольшой выбор трасс – их в игре всего семь, причем первые три без труда осилит даже новичок. Профи остается только оттачивать навыки на четырех зеркальных картах, да пробовать их в зеркальном отражении. Режимов игры тоже не много: есть только Race Mode, стандартная гонка с противниками, Onemake Race, где противники используют ту же машину, что и вы, и Time Attack Mode, гонка на время. Что же до графики, то смотрится Battle Gear 4 очень даже неплохо. Особенно если учесть, что вышла она два года назад. Текстуры местами размыты, но приятные модели машин и красочные пейзажи делают игру весьма привлекательной. При переезде из Японии автомат многое потерял, но даже наша «урезанная» версия представляет собой качественный гоночный симулятор. Если вы дожидаться не можете выхода новой Gran Turismo, Battle Gear 4 идеально подойдет, чтобы скрасить ожидание. СИ

- 1 Автомат Battle Gear 4 во всей своей красе. Слева от игрока (в Японии праворульные машины) есть красный переключатель для нитро, рукоятка передач и ручной тормоз.
- 2 Тот самый Net Entry Key, который продается в японских автоматах Battle Gear 4.
- 3 Красочные пейзажи отвлекают игрока от не самой современной графики.
- 4 Даже без возможности менять конфигурацию авто, тридцати моделей вам должно хватить с лихвой.
- 5 Кататься в игре придется не только по огороженным трассам, но и по узким горным дорогам. Совсем как в Initial D.
- 6 Все машины в игре лицензированы и максимально приближены к своим прототипам. Как по внешнему виду, так и по характеристикам.

Новичкам в такой игре приходится совсем не просто, но продвинутые игроки получают от реалистичной механики вождения немало удовольствия.



Специальная акция для подписчиков

Подписка на 6 месяцев
«Страна игр» + DVD по цене 2100 руб
«PC игры» + 2 DVD по цене 1050 руб
Дополнительные скидки и подарки на
полугодовую подписку не распространяются

журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ»

Для каждого подписчика
в период с 1 ноября по 31 января
годовая подписка со скидкой 20%!!!!

Плюс майка с логотипом
любимого журнала в подарок!

**СТРАНА
ИГР**

DVD в комплекте
2 номера в месяц

на год ~~4180~~ ⇒ **3240** руб.



2 DVD в комплекте

на год ~~2090~~ ⇒ **1620** руб.

**СТРАНА
ИГР**

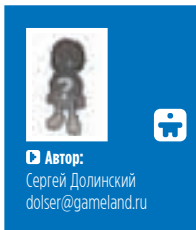


«Страна Игр» + «PC игры»

на год ~~5586~~ ⇒ **4680** руб.



НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 «Тайный Город» в полном 3D

Нас погелят на Чубь, Навь и Людь. Компания «1С» и российский разработчик Gaijin Entertainment (<http://www.gaijin.ru>) объявили, что продолжают работу над новой отечественной MMORPG «Тайный Город онлайн» (http://games.1c.ru/tainyi_gorod). Любители фантастики сразу сообразят, что литературной основой игры стал популярный сериал одного из самых продаваемых и плодотворных отечественных писателей-фантастов Вадима Панова. Самое приятное, что «Тайный Город онлайн» – это не чистое фэнтези и не sci-fi, а нечто среднее. Игра досконально воспроизведет антураж современной Москвы, где живут не только люди, но и те, кого мы считали легендой: волшебники и рыцари, оборотни и наемники. Короче говоря, представители древних рас, наследники давно забытых цивилизаций. Все они пользуются Интернетом и мобильными телефонами, пьют кофе и выгуливают в парках карликовых василисков, ходят в ночные клубы «для своих» и смотрят собственные телеканалы. И, конечно же, борются за власть, плетут интриги и устраивают войны. Судя по имеющейся информации, ничего особенного от проекта пока что ждать не приходится. Захватывающая атмосфера литературного цикла «Тайный Город» и воспроизведенные районы реальной Москвы – главная приманка для мно-

гочисленных поклонников Панова, увлекающихся онлайн-играми. Остальное, включая «эпическое противостояние трех Великих домов» и «огромный выбор уникальных предметов: от рваных джинсов и ножей до бронекостюмов и крупнокалиберных пулеметов», вряд ли удивит современных геймеров. Как обычно, обещана «продвинутая система сражений, позволяющая игроку создавать собственный стиль ведения боя». Что получится на самом деле, мы узнаем уже в 2008 году.

2 «Пиратия»: открытая бета началась!

Русские геймеры поднимают паруса на китайских кораблях.

Nival Online объявила о старте 12 ноября открытого бета-теста «Пиратии» (<http://www.piratia.ru>) – локализованной версии китайской Pirate King Online (<http://www.piratekingonline.com>). Всем желающим предложено загрузить русский клиент с официального сайта, зарегистрироваться и начать игру. Все бета-тестеры начинают развивать персонажей «с нуля». И, самое приятное, после официального запуска MMORPG (он, по-видимому, состоится вскоре после того, как вы прочтете эти строки) геймеры, участвовавшие в open beta, сохранят своих персонажей и продолжат пребывание в «Пиратии» со всеми накопленными предметами и деньгами.

Напомним, что «Пиратия» – это условно-бесплатная «морская» MMORPG с трехмерной графикой в стиле аниме. Каждый игрок может стать капитаном судна, на котором можно перемещаться между островами, искать клады, участвовать в морских сражениях и захватывать чужие корабли.

3 Metin 2: стать транссексуалом!

Чуго-свитки уже поступили в продажу.

Администрация условно-бесплатной корейской Metin 2 (<http://www.metin2.us>), прошлым летом обзаведшейся англоязычным клиентом, объявила о расширении рынка доступных товаров. Самым интересным дополнением стал долгожданный Gender Change Scroll – свиток, позволяющий менять пол персонажа (Male -> Female и Female -> Male) достигшим в этой Action/MMORPG 40+ уровня. Делать это допускается раз в три дня, но только тем героям, кто не помолвлен и не женат. Из других новинок отметим совершенно безумный Enchant Change Scroll, меняющий существующие характеристики снаряжения в... случайном порядке. На его фоне бледно выглядит обычный Enchant Scroll, лишь открывающий одну ранее скрытую возможность оружия или брони. Правда, использовать Enchant Scroll на один предмет можно четыре раза, так что и новых возможностей должно прибавиться немало.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Компания Nival Online обновила официальный сайт своей первой MMORPG «Аллоды Онлайн». Все, кто тоскует по «вселенной, где царствует Астрал», могут прогуляться по адресу <http://www.allodsonline.ru>. Здесь их ждут не только расплывчатые описания основных особенностей новой MMORPG или история сериала, но и замечательный форум, где, собственно, и идет обсуждение всех деталей проекта. Выход «Аллодов Онлайн» намечен на первый квартал 2009 года.



Square Enix объявила, что очередное, четвертое по счету и юбилейное обновление культовой Final Fantasy XI Online, поступило на прилавки магазинов. Новое дополнение Wings of the Goddess (<http://www.playonline.com/ff11us/altana/index.html>)

можно купить как отдельно (\$29.99), так и в комплекте с оригинальной игрой и тремя предыдущими add-on'ами (\$49.99). Действие в Wings of the Goddess происходит в прошлом игрового мира FF XI, а игрокам станут доступны две новые профессии – Dancer и Scholar. Напомним, что игра была опубликована для PC, PS2 и Xbox 360.



В блоге W.E.L.L. online (<http://blog.wellonline.com>) опубликован очередной материал, рассказывающий про умения, которыми станут обладать персонажи игры при выборе одного из стилей ближнего боя – «Штурмовик». Основные «одиночные» навыки – Непробиваемость (повышает уровень используемой брони), Боевая закалка (бонус к здоровью), Заслон (почти полная эффективность щита для ударов спереди) и т.д. Есть и «многопользовательские» навыки,



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

например, Сбивание с ног, которое действует на всех врагов, находящихся в зоне действия поражения.



Южнокорейская NCsoft объявила о приобретении прав на «дублет» City of Heroes/ City of Villains у разработчика Cryptic Studios. Поддержкой обеих игр займется специально созданная американская компания NorCal Studios, костяк которой составят основные разработчики Cryptic, связанные с этим сериалом. Исполнительный продюсер NorCal Studios Брайан Клейтон заверил, что переступка прав в ближайшей перспективе никак не скажется на игровом процессе, но в дальнейшем NCsoft собирается внести существенные перемены в необычную MMORPG о супергероях и суперзлодеях.



Electronic Arts сообщила, что выход Warhammer Online: Age of Reckoning (<http://www.war-europe.com>) снова откладывается. Ранее издатель обещал выпустить игру в первом квартале 2008 года, однако теперь стало известно, что она появится только в первой половине 2009 финансового года (он начинается 1 апреля, то есть Warhammer Online может выйти и в конце августа). Задержка, как обычно, объясняется «желанием выпустить качественный проект», а никак не возможным сокращением штата разработчика – EA Mythic.



5 **Noir Online принял на борт новых гангстеров**

Тестирование онлайн-версии «кроваупускалки». Всем любителям «мяса» кидать в воздух чепчики – 16 ноября корейская Digitalis Corp. начала вторую стадию закрытого бета-тестирования Noir Online (<http://www.noir-online.com>). Игра, как вы знаете, адресована только совершеннолетним геймерам – в ней много насилия и прямо-таки моря крови. То, что события развиваются не в привычном фэнтезийном мире, – еще одна отличительная особенность Noir Online. Место действия – Шанхай 30-х годов прошлого XX столетия. Игроков ждут костюмы, шляпы, перестрелки и уличные драки. На бета-тест допускаются только совершеннолетние геймеры. Всем, кто еще не попал в ряды бета-тестеров, но жаждет попробовать этот онлайн-шедевр, рекомендуем воспользоваться инструкцией по регистрации на MMOSITE.com. Трехстраничное руководство с картинками вы найдете на секретной явке с адресом <http://feature.mmosite.com/content/2007-11-21/20071121195255247.1.shtml>.

6 **Luminary: Rise of the GoonZu**

Займемся политикой, экономикой и убийствами! Американский игровой портал iiji.com, дочернее подразделение крупнейшего корейского провайдера онлайн-игр NHN, «порадовал» сообщением об официальном старте Luminary: Rise of the GoonZu (<http://luminary.iiji.com>) и запуске премиального сервиса для ее англоязычных игроков. Среди предметов есть действительно уникальные штучки, вроде рюкзака (Forever Bag), никогда не теряющего вещи, XP-таблетки (Helena's Medicine), увеличивающей на 50% скорость набора XP, или свитка (Subtittle Ticket), позволяющего персонажу ходить с рекламным объявлением. Увы, но все редкости стоят не так уж и мало – около \$5 за штучку или упаковку. Luminary: Rise of the GoonZu – это политико-экономическая MMORPG, разработчики которой постарались перенести в виртуальный мир

все особенности производственных и торгово-промышленных отношений мира реального. Игрок может выбрать одну из четырех профессий: воин, ремесленник, купец или политик. Ремесленники изготавливают предметы, воины, соответственно, сражаются, купцы – торгуют, а вот последняя профессия самая необычная. Если завоеуете уважение достаточного числа обитателей Luminary: Rise of the GoonZu, вам стоит «попробовать на политика» – пойти на выборы и, если повезет, стать Верховным Правителем (GoonZu) и, по сути, контролировать будущее сервера. Помимо этого, в игре, как и положено, есть огромное количество квестов, возможность создавать гильдии, кланы и т.д. Скачать клиентскую часть Luminary: Rise of the GoonZu (618 Мбайт) можно с официального сайта.

6 **World of Warcraft станет бесплатным?!**

Если это случится, то только в Китае... По сообщению информационного агентства RedlineChina (<http://www.redlinechina.com/main/?q=node/490>), шанхайская компания The9 – китайский издатель World of Warcraft – ведет в настоящее время переговоры с Blizzard Entertainment о том, чтобы сделать ее флагманский продукт бесплатным для китайских геймеров. Новость, согласитесь, во всех отношениях неожиданная, особенно с учетом объявленного The9 валового дохода за третий квартал этого года – большую часть \$42.2 млн издатель получил благодаря World of Warcraft. Эксперты полагают, что на неожиданное предложение The9 подвигли растущие издержки на содержание высокопроизводительных серверных кластеров НР. Это обязательство компании перед Blizzard ведет к постоянному сокращению чистой прибыли, а бесплатный доступ помог бы увеличить популярность WoW в Китае и повысить доходы провайдера, например, за счет премиального доступа. **С**

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.5
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.1
Myth War Online	http://www.mythwaronline.com	8.1
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.1
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.3
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.2
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion/	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.1
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	7.0

Опрос общественного мнения



Мнение о том, что на Западе и в Азии любят совсем разные MMORPG, основано на твердо установленных фактах. Взгляните на результаты опросов географически разделенных геймерских сообществ, представленные известным международным игровым порталом. Кроме Ragnarok Online 2 (США, Европа, Китай, Тайвань) и Aion (США, Европа, Китай) совпадений просто нет! Запад жжет 2 Moons, Lunia и Warhammer Online, а в Азии и вовсе нет единства – первая тройка не совпадает для Китая, Тайваня и Южной Кореи. Интересно, какой игры жуют геймеры России?..

Источник: MMOSITE.com





Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ

Полагаете, некто зря коптит воздух? Посоветуйтесь с интернетчиками на сайте «Who To Kill?» и, возможно, вас горячо подвержат.



Автор:
Сергей Долинский
doiser@gameland.ru

1 Web 2.0: кого бы вы хотели сегодня убить?

Неполиткорректный проект-игра именно с таким названием (Who To Kill?) прямо в Интернете определяет судьбы тысяч людей – реально существующих личностей или вымышленных персонажей. Обнаружить зловещную черно-красную страничку можно по адресу <http://www.whotokill.org>. Тут разрешается ставить на голосование кандидатуры врагов и вместе с другими интернетчиками решать, кому хорошо бы немедленно умереть, а кто еще вправе пожить на одной с нами планете.

Голоса, отданные за «смерть» или «жизнь» политика, актера, персонажа видеоигры и так далее, суммируются по отдельности. Затем высчитывается преобладающий показатель, и объект народного недовольства (или любви) занимает подобающее место в рейтинге. Голосование, начавшееся в 2002 году, не прекращается по сей день, так что претенденты на немедленную смерть время от времени меняются. Для удобства пользователей «смертники» разбиты по группам (Актеры, Политики, Вымышленные персонажи и т.п.), работает нехитрый поиск.

Большинство «приговоренных» мало известны россиянам – на сайте идут в основном американско-европейские разборки. Но среди потенциальных жертв попадаются и глобальные кандидатуры, скажем, Драко Малфой (Draco Malfoy) – враг Гарри Поттера или актриса Памела Андерсон (Pamela Anderson). А вот Sonic the Hedgehog может спать спокойно: за то, чтобы оставить его в живых, отдано вдвое больше голосов, чем за немедленное убийство.

Автор проекта, Jesse Stoppie, предлагает считать это обычной web-забавой, вроде конкурса анти-популярности. Волноваться и в самом деле рано – никого из списка «приговоренных» пока, кажется, так и не убили...

Население Рунета – плодятся быстрее кроликов

Количество пользователей Интернета увеличивается в России быстрее, чем в любой другой европейской стране. Таков результат исследования, которое провели аналитики подразделения World Metrix компании comScore (<http://www.comscore.com/press/release.asp?press=1885>). Всего в Европе они насчитали более 226 миллионов пользователей Глобальной сети старше 15 лет.

Россия – бесспорный лидер, за последний год количество «сетенавтов» в нашей стране увеличилось на 23%, что заметно выше «среднеевропейских» 5%. Вслед за Россией идут Испания (18%), Ирландия (16%) и Франция (14%). Правда, российская аудитория (14.5 млн человек) не самая крупная, мы – на почетном четвертом месте. Среди «посчитанных» ведущих 16 стран

Европы впереди нас Германия (33 млн), Великобритания (32 млн) и Франция (27 млн). Самая большая доля охваченного Интернетом населения в Голландии – 82% жителей. Дольше всего сидят в Сети англичане – по 33 часа в неделю. А самые активные интернетчики в Швеции – в этой северной стране средний пользователь просматривает 3 844 веб-страницы в месяц. По всем этим показателям мы, увы, заметно отстаем – Интернетом в России охвачено лишь 12% населения, сидим в Сети всего по 13 часов в неделю, а просматриваем, увы, лишь 1 742 странички в месяц.

GoGo.Ru обещает найти любую фотографию

Поисковая система GoGo.Ru (<http://gogo.ru>) поставила себе амбициозную задачу – наладить учет всех до единого появляющихся в Рунете изображений, для чего изменила механизм взаимодействия с отечественными фотохостингами. Благодаря введению XML-синдикации, данные о свежем контенте ресурсов поступают теперь в поисковую базу примерно в 30 раз чаще, чем раньше. Если до нововведения каждый фотохостинг индексировался в среднем раз в месяц, то теперь данные обновляются ежесуточно.

Говоря проще, при традиционном механизме сбора информации поисковый робот обходит все сайты один за другим, что занимает много времени и позволяет собрать лишь самую общую информацию о размещенном на фотохостингах контенте. XML-синдикация означает, что GoGo.Ru получает автоматически составляемые ежедневные отчеты фотохостингов о появлении новых изображений и содержащиеся в них данные сразу же интегрируются в поисковую базу.

Таким образом, база GoGo.Ru исправно пополняется достоверной информацией о фотоконтенте Рунета, причем для каждой фотографии поступают дополнительные данные – от размера файла до ссылки на личную страницу автора. В проекте пока участвуют семь фотохостингов: Фото@Mail.ru, LiveInternet.ru, 500px.com, Flamber.ru, 35Photo.ru, PhotoForum.ru, Keep4U.Ru, AutoWP.ru, и Fota.Mota.ru. Вскоре планируется расширение этого перечня.

«Синхронизация с фотохостингами позволила сделать поиск по изображениям более полным и повысить оперативность обновления базы, – говорит вице-президент компании Mail.Ru Анна Артамонова. – Мы также рассчитываем, что полученные из XML данные позволят нам не только увеличить размер базы, но и расширить функционал сервиса».

SpurtUp.com: бета-тест спортивно-игровой социальной сети

Создатели SpurtUp (<http://www.spurtup.com>) решили объединить элементы социальной сети и интернет-сервиса, который будет полезен любителям обычного (не кибер-) спорта. По мнению разработчиков, имеющиеся спортивные тусовки Интернета не функциональны, держатся зачастую на энтузиазме самих спортсменов, их желании объединиться, общаться, обмениваться опытом с «единомышленниками».

SpurtUp адресован поклонникам спорта и активного образа жизни, живущим в одном городе, в соседних регионах или по всей стране и увлекающимся самыми разными видами. Очень здорово, если вы неравнодушны сразу к нескольким видам. На SpurtUp можно общаться и быть в курсе того, что происходит в жизни роллеров или сноубордистов, любителей петанка или баскетболистов, футболистов или пловцов вашего города или России. Пользователей призывают размещать новости о грядущих или прошедших спортивных событиях,

БЛОГОСФЕРА

Lifehacker

<http://lifehacker.ru>



Кому читать/писать:

тем, кто любит давать советы о компьютерах и гаджетах.

Сначала пара слов о «Блоговеге» (<http://blogoved.ru>) – закрытой сети блогов и социальных сайтов. Бугьте внимательны, поскольку цель создания сети двояка – во-первых, «чтобы вместе зарабатывать деньги», а во-вторых, помогать читателям одних проектов сети узнать про другие интересные проекты. Заметим, что в сеть «Блоговег» нельзя вступить, можно только получить приглашение.

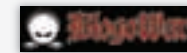
Lifehacker – это один из участников сети «Блоговега», наряду с великолепными «Интернетными шутками», MacRadar'ом, «Демоблогом» и др. Число постоянных читателей – более 2500 человек, блог занимает устойчивую позицию в первой десятке автономных блогов Яндекса.

На Lifehacker вы найдете еженедельный обзор русскоязычной блогосферы, советы, как с наибольшей эффективностью использовать компьютеры, сайты и технологии. А также рассказы об интересных программах, о которых вы, возможно, не слышали.

Хотите поделиться полезным советом? Есть классный хак, о котором должны знать все? Пришлите его на Lifehacker и, если его опубликуют, у вас появится шанс выиграть нечто полезное: этой осенью борьба шла за замечательные призы – Apple Ipod Nano 4Gb, наручные часы Casio G-Shock 300, мегамплеер Archos 404 30Gb и др.

Blogowar

<http://blogowar.ru>



Кому читать:

тем, кто полагает, что его жизнь беспросветнее, чем у других.

Это не очередной рейтинг блогов, а своеобразная онлайн-игра блоггеров в «Царя Горы», участники которой меряются «жизненной силой» или Унц (погобие «текущего индекса цитирования» – параметра, за который активно борются все блоги и сайты).

Все очень весело – за провигание наверх вы получите виртуальные деньги (баксы), на которые блоггер приобретает Оружие (увеличивает добывание Унц), Доспехи (уменьшают потери Унц) или Магию, которая может лишить врага амуниции (закливание Acid Arrow и т.г.).

Вступить в Blogowar очень просто – достаточно добавить свой RSS-поток, но прежде обязательно прочитайте FAQ (<http://blogowar.ru/faq.php>)!

BlogLaugh.RU

<http://www.bloglaugh.ru>



Кому читать:

тем, кто готов смеяться над другими и... самим собой.

BlogLaugh.RU – это (не) официальный комикс блогосферы Рунета. Автор, сохраняющий анонимность, рисует и публикует комиксы из одной картинки о самых интересных постах и блогах, которые прочитал он сам или читает его грузья. Список «вдохновивших» блогов можно посмотреть на <http://www.bloglaugh.ru/blogs>.

Понятно, что проект, который веет огнем чело- век, ни в коем случае не претендует на полноту охвата всей русскоговорящей блогосферы, но, как говорит его автор, «все еще впереди». Тем более что у BlogLaugh.RU намечается коммерческая основа – попасть в «Комикс Блогосферы» можно за 25-50 WMZ...



Мини-игры. Наш выбор

КАКОЙ РУССКИЙ НЕ ЛЮБИТ БЫСТРОЙ ЕЗДЫ И СТРАТЕГИЙ! НЕ ВОЛНУЙТЕСЬ, МЫ НЕ БУДЕМ МУЧИТЬ ВАС ШАХМАТАМИ (ЧЕМ НЕ СТРАТЕГИЯ?..) ИЛИ ШАШКАМИ, А ВЫБЕРЕМ КРАСОЧНЫЕ, УВЛЕКАТЕЛЬНЫЕ И НЕПРОСТЫЕ В ПРОХОЖДЕНИИ СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ФЛЭШКИ. НЕКОТОРЫЕ ДАЖЕ С ГЛОБАЛЬНЫМ МУЛЬТИПЛЕЕРОМ.

BLADE OF INNOCENCE: DEFEND YOUR CASTLE

<http://www.awfulgames.com/games/bladeofinnocence>

В этой стратегии не надо заботиться о ресурсах – деньги появляются из ниоткуда с определенной скоростью. Зато необходимо очень быстро и грамотно строить здания и плодить боевые юниты. Цель всей активности – разрушить замок врага.



RAIL OF WAR

<http://rail-of-war.freelinegames.com>

Образцовая флэшка о нелегких перипетиях выживания бронепоезда в местности, заселенной ДОТами, танками и подвижными боевыми группами на автомобилях! Отличная графика, стремительное действие, а по мере прохождения уровней (карт) становится заметна даже сюжетная линия.



TACTICS 100 LIVE

<http://www.gamebrew.com/games/blogs/tactics100/play.php>

Пошаговая стратегия с выверенным игровым балансом. Нанесенный урон зависит не только от того, противостоит ли воин воину или слабо защищенному магу. Учитывается взаимное расположение бойцов и т.п. (скажем, удар сзади более опасен). Есть одиночный и многопользовательский режим.



DESKTOP TD

<http://www.handdrawingames.com/DesktopTD/game.asp>

По мнению автора, Desktop TD – это puzzle/strategy. Но на наш взгляд, это еще одна забавная модификация бесчисленных Tower Defence'ов – игроку надо расставить боевые башни на поле так, чтобы ни один монстр не прошел его насквозь. Просто в Desktop TD мы защищаем свой рабочий стол...



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 70 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(79 тыс. записей/день, +24 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(56 тыс. записей/день, +4 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(22 тыс. записей/день, -2 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(17 тыс. записей/день, +3 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(8 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(6 тыс. записей/день, +2 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(4 тыс. записей/день, +1 тыс.)
8.	Jamango	http://jamango.ru	(3 тыс. записей/день, +1 тыс.)

соревнованиях или турнирах, в которых участвуют они сами, их друзья или любимая команда. Естественно, SpurtUp имеет и начальный функционал Веб 2.0, хотя и весьма ограниченный (пока?): участникам сети разрешено оставлять сообщения и комментарии, выкладывать фотографии, создавать сообщества, заводить друзей, «соперников» и даже находить места для тренировок.

Безопасность в Сети: русский брандмауэр – самый надежный!

Outpost Firewall Pro 2008 питерской команды Agnitum занял первое место по итогам тестирования брандмауэров, проведенного компанией Matousec (<http://www.matousec.com/projects/windows-personal-firewall-analysis/leak-tests-results.php>). Первое место разделил с ним зарубежный Online Armor Personal Firewall – оба продукта набрали максимальное количество баллов. В самом хвосте рейтинга обнаружился Windows Firewall XP SP2 – тот самый, который неизвестно зачем встраивается в операционную систему от Microsoft. Как сообщает портал «Вебпланета», он не прошел ни одного теста, не справившись даже с простейшим LeakTest'ом. Тестирование включало 26 этапов, каждый моделировал определенный способ взлома защиты компьютера. Применялись как стандартные программы тестирования, так и специальные разработки специалистов Matousec. Оценки выставлялись очень жестко: при прохождении испытания на настройках «по умолчанию» – 125 баллов, при необходимости выставить повышенный уровень безопасности – 100 баллов. При неудаче – ноль. Разработчики из Agnitum утверждают, что победа досталась брандмауэру еще и потому, что в новой версии с нуля переписан программный код и улучшена работа механизма Anti-Leak.

Большинство заплатило за скачанный альбом... \$0

Неоднозначные результаты принесла инициатива альтернативной рок-группы Radiohead (<http://www.radiohead.com>), отказавшейся выпускать новый альбом In Rainbows на CD у кого-либо из крупных издателей. Группа решила для начала выложить альбом в Интернете и, что стало революционным шагом для успешных и раскрученных исполнителей, предложила самим пользователям определить, сколько они готовы заплатить за новинку. Для распространения альбома был создан специальный сайт <http://www.inrainbows.com>, представляющий собой не более чем интерактивную форму заказа альбома (можно заказать и CD, но и на нем будут все те же MP3-треки...) и высокопроизводительный сервер для «отгрузки» музыки (всего 48 Мбайт) покупателям. Всего за первый месяц необычный сайт посетили более 1.2 млн человек и, естественно, почти все загрузили In Rainbows. Большинство, увы, не заплатило ни цента. Тем не менее, почти 40% американских граждан сочли нужным рассчитаться и отдали за альбом в среднем по \$8.05. Граждане других стран оказались жаднее – \$4.64. Но даже если вы ничего не заплатили, как сделал и я, менеджеры группы все равно кое-что получают от «покупателей» – их личные данные (имя, адрес, e-mail). Инициатива Radiohead вызвала неоднозначный отклик. Одни ругают их за «приближение даты смерти музыкальных CD», тогда как другие радуются – возможно, теперь исполнителей, раздающих музыку через Сеть, станет больше. Заметим, что Radiohead все-таки издаст In Rainbows в 2008 году в привычном формате и по цене около \$8.01.

Бесплатная браузерная игра номера

KUNGFU MADNESS 2

ВЕРДИКТ
6.5

- ЖАНР:
- РАЗРАБОТЧИК:
- ОНЛАЙН:

онлайн-рейтинг/RPG
Jesse Stoppie
<http://www.kungfumadness.com>

Несмотря на присутствующую в названии цифру 2 перед нами уже третья версия KungFu Madness. Первые две инкарнации, мало отличающиеся друг от друга, канули в лету при крахе сервера, а нынешнюю, заметно переработанную KungFu Madness, автор скромно предлагает считать второй, и к тому же бета-версией. Но и в ней изменений не слишком много, среди самых важных – возможности изменения внешнего вида персонажей и, наконец-то, появление нормально функционирующего инвентаря.

Боевка – основа основ и, положив руку на сердце, почти все наличествующее сегодня содержание KungFu Madness 2. После регистрации и выбора класса (ниндзя, тэвонист, тай-чи и т.п.) вы попадаете в игру и, естественно, сразу же отправляетесь на Арену – для побед и набора опыта. Персонажи различаются не только избранным видом боевого искусства, но и мастерством (рангом) владения им, что заметно по цвету пояса (новички – белый пояс, следующий уровень – желтый и так далее). «Белые пояса» могут вызвать на поединки лишь таких же новичков, как они сами, или максимум «желтопоясников». В этом есть небольшая засада, очень может статься, что походящего бойца в данный момент в игре просто нет. Что ж, жмите Enter Arena, вставайте в лист ожидания, и, возможно, очень скоро вас позовут на бой. Тяготы ожидания компенсированы тем, что, в отличие от аналогов, в KungFu Madness разрешены несколько поединков одновременно.

Сам бой сводится к выбору за отведенное время удара и блока и повторению этого процесса соперниками до поражения одного из них. Система подводит итог, выраженный в оставшихся победителю очках опыта (XP) или золоте (gold). Привыкшие к таким браузерным рейтингам рунетовцы с изумлением обнаружат, что в KungFu Madness 2 проигрыш не приносит никаких штрафов и не требует ожидания для поправки здоровья. Просто проводите бой за боем, и «настойчивость неудачника будет рано или поздно вознаграждена», гарантирует создатель игры.

Заработанные деньги тратятся на обмундирование, а XP – на развитие персонажа (для просмотра опций нажмите Power Up). Начинайте с улучшения физических кондиций, а уж потом – навыков. Для удобства основные пути развития снабжены подсказками (увы, на английском языке).

Побоем кланов в KungFu Madness 2 – группы по 10 игроков, называемые Dojo. Если воины, принадлежащие к разным Dojo, сражаются друг с другом, система отслеживает результат каждого поединка, чтобы высчитать свой «клановый» рейтинг.

Есть в KungFu Madness 2 премияльная фишка – Divine Favor («Расположение Богов»), ее получает тот, кто сделал взнос на поддержку игры, либо один из его рефералов достиг «черного пояса». Divine Favor уменьшает повреждения и усиливает атаку во время поединка (как и Combat Blessing), или на 30 дней ускоряет набор XP и золота, как Gold Blessing.



Шокирующая биология в Интернете



▶ Автор:
Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru

- 1 Большой Папочка точно знает, что официальный сайт вам понравился. Нет? Кто сказал нет?! Проявляйте!
- 2 Неприглядный дизайн блога отсеивает посторонних – в результате тут собираются только истинные фанаты BioShock.
- 3 «Добро пожаловать в Рапчур» – лучший русскоязычный ресурс о BioShock.
- 4 Мрачный и слегка скучноватый вид планеты BioShock на Gamesru точно соответствует содержанию ресурса...

BioShock, вне всяких сомнений, одна из самых необычных игр нынешнего года, недаром получившая прозвище «умный шутер». Ценители бездумных перестрелок, которым за первый час игры удавалось отправить на тот свет едва ли больше десяти обитателей подводного города Рапчур, недоуменно жали плечами и возвращались к прежним кумирам. BioShock берет отнюдь не динамикой – куда большее значение имеет напряженность, необычный сюжет, потрясающая стилистика арт-деко и внутреннее убранство построенного Эндрю Райаном мегаполиса. При взгляде на огромные дома, стоящие в глубинах океана, так и хочется воскликнуть: бывают же чудеса!

К сожалению, недостаточное знание английского языка и неумная любовь к сражениям лишили некоторых игроков возможности познать всю прелесть созданного разработчиками мира. Исправить эту вопиющую ошибку вполне можно чтением посвященных BioShock сайтов. Как-их? Сейчас разберемся.

Искусство официоза

Официальный ресурс игры (<http://www.2kgames.com/bioshock/enter.html>) – тоже в своем роде уникальное произведение искусства. Нас, конечно, не удивились сайтами, выполненными в той же стилистике, что и игра, но когда аутентичная внешность сплетена с удивительно страшными, гнетущими звуками и при этом не отвлекает от гор информации – это приятно удивляет. На странице Rapture Awaits (<http://downloads.2kgames.com/bioshock/>

site/raptureawaits.html) размещена предыстория событий игры, а также ссылки на файловый раздел, галерею, описание представленного в BioShock оружия и прочие важные подробности. Желательно не проходить мимо видеоролика о том, как надо охотиться на Большого Папочку (http://downloads.2kgames.com/bioshock/BS_HTBD.zip, 381 Мбайт), но особое внимание советуем обратить на вкладку Gene Bank, где рассказывается о предназначении способностей «тони-ков», чем-то неувлочно напоминающих перки из Fallout. Кстати, доступ к этим прелестям можно получить и с сайта издателя игры (<http://www.2kgames.com/bioshock/html>), компании 2K Games. Отдельно упомянем подсайт The Cult of Rapture (<http://www.2kgames.com/cultofrapture/home.html>), где найдется множество любопытных сведений: история возникновения Рапчур, новостной блок, смакующий очередные полученные игрой награды, разномастные статьи, интервью с разработчиками (<http://www.2kgames.com/cultofrapture/articles.html>), обои для рабочего стола, иконки плазмидов (<http://www.2kgames.com/cultofrapture/downloads.html>). Наконец, любители пообщаться по достоинству оценят форум (<http://forums.2kgames.com/forums/forumdisplay.php?f=16>), на котором на момент написания статьи было 12 000 тем и почти 230 000 сообщений. Если хотите досконально изучить английский, попробуйте вступить в дискуссии с фанатами – без тонны словарей не обойтись.

Что за зверь art deco?

Одна из главных особенностей игры – стилистика арт-деко, резко отличающая BioShock как от идейного предка – System Shock, так и от всех прочих конкурентов. Обратимся к Wikipedia (www.wikipedia.org). «Арт-деко (арт-деко, ар деко – происходит от французского art deco, что буквально означает «декоративное искусство») – течение в декоративном искусстве первой половины XX века, проявившееся в архитектуре, моде и живописи. Представляет собой синтез модерна и неоклассицизма. Отличительные черты – строгая закономерность, роскошь, шик, дорогие материалы (слоновая кость, крокодиловая кожа, алюминий, редкие породы дерева, серебро)...»

Увы, официального русскоязычного сайта у игры пока нет...

Русские впереди всех!

Честно говоря, после такого насыщенного информацией и прямо-таки образцового официального ресурса трудно советовать фанатские страницы – они отличаются в основном только «форумным контингентом» и дизайном. Тем не менее, интересные экземпляры все же можно наскрести. В первую очередь, русскоязычные фанатские ресурсы полезны тем, кто не владеет английским на должном уровне. Для начала упомянем «Блог об игре BioShock» (<http://www.bioshock.ru>). Идея хорошая, но, к сожалению, дневник не обновляется уже несколько месяцев и, похоже, окончательно завял. Но все же игровой информации на родном языке, переводов текстов с официального сайта, ссылок на статьи и видеоролики вполне достаточно, чтобы не обращать внимание на неудобную навигацию. Пообщаться с соотечественниками по поводу BioShock можно на специализированном форуме «Игра Биосшок» (<http://www.bioshock-game.ru>). Безусловно, ему явно не хватает раскрутки: на момент написания обзора на 265 зарегистрированных пользователей приходилось всегонавсего 680 сообщений. О причинах такой низкой популярности нетрудно догадаться: учитывая, что даже в описаниях разделов встречаются ошибки («BioShock»), можно смело делать вывод о нежелании администрации уделять своему детищу внимание. Тем не менее, интересные обсуждения встречаются и здесь. Нельзя не рассказать и о сайте с говорящим названием «Добро пожаловать в Рапчур» (<http://bioshock.ucoz.ru>). Первое впечатление о нем у вас будет не самое благоприятное – ресурс не оптимизирован под Internet Explorer: открыть страницы в новом окне невозможно ввиду всплывающего сообщения об ошибке. В других браузерах проблема никак не проявляется. Но не это главное. Важно вот что: практически вся информация, представленная на официальном сайте игры, есть и здесь – причем изложенная по-русски! Форум – популярный: 725 участников, 125 тем и 1750 сообщений на момент написания статьи. Правда, почти половина обсужде-





ний приходится на «Разное», где дискутируют о чем угодно, только не о BioShock. Но в любом случае цифры достойные. Напоследок несколько зарубежных любительских ресурсов. Rapture Gazette (<http://www.rapturegazette.com>) – англоязычный блог, являющийся своеобразным агрегатором посвященных игре материалов. Стоит какому-нибудь серьезному сайту взять интервью у разработчиков или написать отзыв о BioShock, как тут сразу размещается ссылка вместе с кратким комментарием. Публикуются даже малоинтересные широкие кругам данные, вроде финансовых отчетов разработчиков (<http://biz.gamedaily.com/industry/toppers?id=17492&page=1>).

Самый крупный англоязычный фан-сайт BioShock – одна из «планет» Gamespy (<http://rapture.planets.gamespy.com>). С первых секунд приземления на «планету» внимание приковывает потрясающий новостной блок: он не самый полный, но содержит уведомления о связанных с игрой конкурсах и прочую полезную информацию. В галерее немало интересного концепт-арта (<http://rapture.planets.gamespy.com/concept>), в разделе статей – почти полное собрание интервью с разработчиками (<http://rapture.planets.gamespy.com/interviews>). Подкачал лишь форум (<http://rapture.planets.gamespy.com/forum>) – на нем

Еще о BioShock

Как обычно, рассказать обо всех посвященных BioShock ресурсах не позволяет ответственное обзору место. Поэтому грубые достойные внимания сайты отметим лишь адресами:

<http://www.bioshock-online.com>
<http://www.projectbioshock.com>
<http://egamia.com/wiki/BioShock>
<http://allthingsbioshock.myfreeforum.org/index.php>

всего 60 пользователей, 54 темы и 290 сообщений, меньше, чем на русскоязычных аналогах. Наконец, любителям «всего и сразу» рекомендуем Lotkrotan's Gamepad Bioblog (<http://lotkrotan.gametrailers.com/gamepad?action=viewblog&id=125338>) –

своеобразный F.A.Q., в котором лаконично рассказано о каждом аспекте игры: оружии, системных требованиях, плазмиде и многом другом. Если у вас нет времени или желания рыскать по десяткам посвященных BioShock страниц, это лучший выбор.

СЕЗОН
МУЛЬТИМЕДИА
www.sezononline.ru

КИНО • МУЗЫКА • ИГРЫ • КНИГИ

в новом 2008 году
МЫ ОТКРЫВАЕМ СЕЗОН БОЛЬШОЙ ИГРЫ!
 Захватывающие приключения ждут всех покупателей
 в магазинах "Сезон Мультимедиа"

- Крылатское, ТК «ЗАПАДНЫЙ», цокольный этаж, Рублевское шоссе 52-а, тел.: 721-95-16, 721-95-17
- Южная, ТРК «ГЛОБАЛ СИТИ», второй этаж, ул. Днепропетровская 2, тел.: 987-32-38
- Правая, ТРК «ПРАЖСКИЙ ПАССАЖ», цокольный и третий этажи, ул. Красного маяка 26, тел.: 661-04-41
- Планерная, ТРЦ «ВЭЙПАРК», «СЕЗОН СИНЕМА, 16 кинозалов», 71 км, МКАД, тел.: 609-64-40
- Волгоградский проспект, ТЦ «ФЭВОРИ», Волгоградский проспект 32, кор. 1, тел.: 660-84-00
- Александровский сад, кинотеатр «РОМАНОВ СИНЕМА», Романов пер.4, тел.: 609-64-54



Открытые бета-тесты декабря

ВСЕМ, КТО С 2004 ГОДА УПОРНО ЖДЕТ ГОЛЛАНДСКУЮ THE CHRONICLES OF SPELLBORN ([HTTP://WWW.THECHRONICLESOFSPELLBORN.COM](http://www.thechroniclesofspellborn.com)), ПРИШЛА ПОРА ВОСПРЯНУТЬ И ПОСТАРАТЬСЯ ЗАСТОЛБИТЬ МЕСТЕЧКО ПОБЛИЖЕ К НАЧАЛУ СПИСКА – НА САЙТЕ НЕОБЫЧНОЙ MMORPG ОТКРЫТА РЕГИСТРАЦИЯ ПОТЕНЦИАЛЬНЫХ БЕТА-ТЕСТЕРОВ. НАПОМИНИМ, ЧТО THE CHRONICLES OF SPELLBORN – ЭТО ТА САМАЯ ИГРА, В КОТОРОЙ СНАРЯЖЕНИЕ НЕ ВЛИЯЕТ НА БОЕВЫЕ ПАРАМЕТРЫ ПЕРСОНАЖЕЙ, РЕЗУЛЬТАТ PvP ПОЧТИ СЛУЧАЕН, МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ ОБЕСПЕЧЕНО СИМФОНИЧЕСКОЙ РОК-ГРУППОЙ WITHIN TEMPTATION, А ГРАФИКА – НЕМНОГО ОБНОВЛЕННЫМ UNREAL ENGINE.

ЕЩЕ ПАРА СЛОВ О БЕСПЛАТНОМ PIRATES OF THE CARIBBEAN ONLINE ([HTTP://WWW.PIRATESONLINE.COM](http://www.piratesonline.com)), УСПЕШНО ЗАВЕРШИВШЕМ ВТОРУЮ И ПОСЛЕДНЮЮ СТАДИЮ БЕТА-ТЕСТА. С 1 НОЯБРЯ ИГРА ПО ИЗВЕСТНОМУ ДИСНЕЕВСКОМУ ПИРАТСКОМУ СЕРИАЛУ ДОСТУПНА ВСЕМ ОБЛАДАТЕЛЯМ РС И MAC.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Zero Online

TQ Digital Entertainment, за плечами которой вполне успешные Eudemons Online и Conquer Online, продолжает наступление на Запад. Одна из главных ставок – sci-fi MMORPG Zero Online (<http://www.zero3000.com>), для которой, как вы уже знаете из новостей, пришлось открывать дополнительные серверы уже на стадии... альфа-теста. Интерес западных геймеров к этой азиатской игре объясним. Если эльфы и гномы вам поднадоели, то неплохим лекарством от фэнтези станет именно участие в тестировании Zero Online. Вы попадаете в мир далекого будущего, где нет никакой магии, а главное развлечение – битвы громадных боевых роботов. Грубо говоря, перед нами модернизированный и онлайнный Mechwarrior. Игрок (тут его называют, естественно, «пилот») управляет боевыми машинами, которые без затей зовутся Mech-Warrior'ами. Интересных опций в Zero Online три. Во-первых, после того как стартовый робот дорастет до 100-го уровня, вы получаете «презент» – двух дополнительных Mech-Warrior'ов 145-го уровня. Во-вторых, ваша боевая тройка находится на поле боя одновременно, поддерживая друг друга, а в случае гибели основного робота, управление само переключается на одного из оставшихся. В-третьих, и в качестве последнего аргумента за участие в тестировании Zero Online, назовем возможность оперативной трансформации Mech-Warrior'ов в разные боевые состояния. Программная часть игры, мягко говоря, не самая новая, поэтому для Zero Online подойдут морально и физически устаревшие машины – оптимальным вариантом считается Pentium 4 1.7 ГГц, от 256 Мбайт RAM и видеокарта класса GeForce2 и выше. Игровой клиент, тем не менее, весом около 1 Гбайт.

Warsow

Мы редко анонсируем открытые тесты любительских проектов, но для Warsow (<http://www.warsow.net>) хочется сделать исключение: лозунга «от геймеров для геймеров» никто не отменял,

а это именно тот самый случай. Многопользовательский First Person Shooter Warsow (Warriors of Alternate Reality – Slaughters Over the Web) с самого начала конструировался как «игра для про-геймеров»: упор на правильное движение, доступно 5 видов собственных хитрых прыжков и трюков, необходимость контроля над картой и т.п. Понятно, что от вольного или невольного клонирования никуда не деться – сходство с легендарным и самым быстрым Quakeworld, Quake 3 CPMA (турнирный Challenge Pro Mode) или серий Unreal Tournament очевидно. Из находок разработчиков отметим разве что два режима оружия – Weak и Strong. Когда вы подбираете на карте какое-либо вооружение, оно заряжено обычными патронами (батареями и т.д.) и наносит минимально возможный или средний ущерб. Но если повезет подобрать дополнительный ammo pack, то убойная сила, скажем, electrobolt'a (аналог railgun) возрастет почти до смертельной. Игровых режимов пока семь – Duel, DM, TDM, CA, CTF, Race и Midair, но разработчики, по их словам, готовят сюрпризы. Вы не про-геймер? Неважно, попробуйте Warsow стоит – у девелоперов получилась веселая, очень увлекательная игра, которая может стать заменой множеству сугубо реалистичных, но медленных и ориентированных на военную тематику MMOFPS, наводивших Интернет. Более того, любой желающий может «поднять» свой глобальный сервер Warsow и даже загрузить на него карты от... Quake 3 (поддерживаются не все объекты). Warsow «идет» под Windows и Linux, в ее основе – Qfusion 3D engine (модификация старенького движка Quake 2 GPL). Графика «мультиязычная», но, конечно же, никакого аниме в помине нет. В Сети вы можете найти, как минимум, два почти безлюдных российских сервера Warsow (<http://www.warsow.org.ru>) и десятка полтора плотно заселенных иностранных. Загрузить клиентскую часть (текущая версия 0.3x, примерно 95 Мбайт) можно попытаться с <http://warsow.ru>, а в случае неудачи выбрать любой сервер из списка на <http://www.warsow.net?page=download>.

2Moons

Acclaim сделала недвусмысленный намек. В обновленном FAQ'e на форуме бесплатной action MMORPG 2Moons (<http://2moons.acclaim.com>) теперь сказано: «Если вы не являетесь гражданином США/Канады, то вы можете сейчас (на стадии бета-теста. – Ред.) играть в 2Moons. Будет ли это разрешено после релиза игры, мы пока не решили». Хочется думать, что ограничения в первую очередь направлены против азиатских геймеров. Как вы помните, 2Moons – это наследница популярной корейской Decaron, и неудивительно, что в Acclaim опасаются наплыва трудолюбивых фармеров с Дальнего Востока, привлеченных серьезными усовершенствованиями игрового мира. Попадет ли под запрет Россия – вопрос открытый, поэтому, чтобы не кусать потом локти, приглашаем всех принять участие в открытом тестировании «взрослой» (от 17 лет и старше) и кровавой 2Moons. Системные требования этой MMORPG невелики – Pentium 4 1,5 МГц, 512 Мбайт ОЗУ, видеокарта класса GeForce FX с 128 и более мегабайт «на борту». Клиентская часть 2Moons – это без малого 900 Мбайт загрузки, после инсталляции у пользователей Windows Vista могут возникнуть проблемы с запуском игры. ☹



1 Zero Online предлагает отдохнуть от фэнтези. Но обилие Mechwarrior'ов в одном месте может быть не менее угнетающим...

2 Warsow – один из немногих MMOFPS, созданных в расчете на онлайнных геймеров-профи. Не смотрите на графику, а оценивайте обилие режимов и хитрых движений персонажа.

3 Бесплатную 2Moons отличает хорошая графика и очень утомительное накопление игрового опыта.



(game)land

представляет:

ENTHUSIAST INTERNET AWARD

▶ **ENTHUSIAST INTERNET AWARD**
Конкурс web-проектов
среди энтузиастов

КОНКУРС ОТ МЕДИАКОМПАНИИ GAMELAND

Первый в России конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям.

Мы собираем не просто людей, чем-то увлеченных и готовых получать информацию о своем увлечении, а энтузиастов, создающих собственные медийные проекты, рассказывающие об их увлечениях. Участие в конкурсе – не просто возможность рассказать о своем увлечении широкому кругу людей, но и показать свой талант креатора, дизайнера и web-разработчика. Одним словом, это конкурс для тех, чье кредо по жизни – делаешь то, что нравится и нравится то, что делаешь!

ПЕРВАЯ ПРЕМИЯ КОНКУРСА – \$25 000!

Подробную информацию о конкурсе читай на www.eaward.ru



SAMSUNG

Официальный спонсор категории Gaming мониторы Samsung



ОPEL



Официальный спонсор категории Тренды Opel Corsa.

Panasonic
ideas for life

Официальный спонсор категории Мотор автомобильная электроника Panasonic

БЛОГОСФЕРА

Гипотетика



albukerci

Наступило наконец время консолей нового поколения – PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. Рынок еще не поделен между гигантами, и трудно сказать, кто сейчас лидирует, а кто будет на коне в будущем – и того сложнее. Каждая консоль обладает своими достоинствами и недостатками, у каждой есть что-то особенное, присущее только ей одной. У Xbox это довольно неплохая библиотека игр и развитый сервис для игры онлайн, у PlayStation – эксклюзивные тайтлы от именитых разработчиков и собственно сам бренд (Wow! Да это же «Сони»!), у Wii – новации в геймплее и привлекательная цена. О недостатках лишний раз расплываться не будем, дабы не будоражить поклонников, тем более что все проблемы итак очевидны и у всех на виду.

Рынок, как я уже сказал, еще не поделен, «война консолей» в самом разгаре. Размышления о том, у кого больше шансов на успех и крики «моя приставка – самая лучшая!» оставим поклонникам, а сами займемся делом поинтереснее. Например, попробуем сконструировать альтернативную игровую реальность.

Представим на мгновение, что современная индустрия видеоигр не ограничивается тремя игровыми системами. Предположим, что появляется еще одна, а может и несколько консолей нового поколения. Как в таком случае изменится привычная для нас игровая индустрия?

Чтобы выпустить на рынок свою приставку нужны немалые ресурсы, прежде всего финансовые и технологические. Не так много компаний готовы пойти на огромные денежные вложения и риск их потерять в случае неуспеха системы. История знает достаточно подобных печальных примеров, стоит лишь вспомнить Panasonic 3DO, Sega Saturn, Dreamcast.

Современные «монстры» индустрии такие ресурсы имеют. А вдобавок к финансовой и технологической базам они обладают дополнительными преимуществами, которые дают им надежду на успех у игроков. У Nintendo это своя преданная аудитория, так называемые «мариобои», всегда готовые купить новую приставку компании. У Sony это известный даже далеким от видеоигр людям бренд, который неизменно ассоциируется с качеством и надежностью; также успеху новой PlayStation в большой степени будет сопутствовать и популярность предыдущих двух «игровых станций», что тоже весьма немаловажно. Ну и, наконец, у Microsoft, ведущей софтверной компании в мире, имеется поистине бездонный денежный мешок, что позволяет ей снисходительнее глядеть на неудачи своего игрового подразделения и вкладывать все больше средств в раскрутку консоли...

А теперь подумаем: какое из независимых издательств могло бы, пусть и гипотетически, выпустить свою собственную игровую приставку? Первым на ум приходит Electronic Arts – крупнейшее издательство, имеющее подразделения по всему миру. Вообразим, какие игры выходили бы на платформе от этой компании. Во-первых, всяческие симуляторы: футбол, хоккей, баскетбол и иже с ними. Во-вторых, игры по «лицензии», сделанные по мотивам книг и кино. В третьих, мультиплатформенные игровые сериалы с богатой родословной, например, Need for Speed. Что получается? Хочешь поиграть в игру про Гарри Поттера, погонять виртуальный футбол или новую «жажду скорости» – покупай консоль от EA. Вот уж чья приставка точно пользовалась бы успехом! В проигравших, скорее всего, в таком случае окажутся PlayStation и Xbox – они лишатся значимых проектов из своей библиотеки. Wii берет игрока все же несколько иными играми. Далее, перенесемся в Азиатско-Тихоокеанский регион. Япония, как известно, родина многих и многих знаменитых видеоигр. Sony, Nintendo, Sega – всё это японские мегакорпорации, давно уже завладевшие умами планеты. Думается, здесь найдется немало издательств, потенциально способных на выпуск собственной консоли. Возьмем, к примеру, Square

Enix, образовавшуюся в результате слияния двух наиболее именитых RPG-производителей страны. Что может помешать им выпустить свою приставку и подмять под себя все остальные компании, занимающиеся JRPG, монополизировав таким образом данный жанр? Или вот Capcom, знаменитая своими великолепными экшенами. Своих сил на выпуск консоли у нее, наверно, не хватит, хотя игры компании и играют, простите за тавтологию, важную роль в «войне консолей» – когда сериал Resident Evil стал эксклюзивом для GameCube, это стало серьезным ударом по PlayStation. Однако почему бы Capcom и Square Enix не объединиться и совместными усилиями не выпустить приставку? Ее лозунгом мог бы стать: «Хочешь лучших RPG и самых крышесносящих экшенов? – Тогда покупай SECS! (Square Enix Capcom System)».

Но это все предположения, раздумья, так сказать. Едва ли какая-нибудь из названных компаний в ближайшее время рискнет заняться приставко-торгизмом. Однако, если бы такое все же произошло, жить бы стало куда веселее. Представьте: приставок много, конкуренция между ними всё накаляется, мультиплатформенные проекты исчезают как вид, стоимость разработки игры увеличивается, вместе этим увеличивается и стоимость самой игры и консоли. Игровое сообщество перестало бы делиться на мариобоев, сонибоев и... майкрософтобоев? Всем пришлось бы выбирать приставку даже не столь из-за конкретных игр, сколько из-за предпочтительного жанра. Пришлось бы тратить больше и покупать несколько платформ (хотя так и сейчас многие так делают). В общем, тяжелее стало бы нам, простым геймерам, жить на свете.

Так давайте же возразимся той олигополии, что царит сейчас на рынке видеоигр, выберем платформу по духу и вольемся в стройные ряды ее почитателей! (Мариобоев, сонибоев, майкрософтобоев – нужное подчеркнуть).



togusa_rus

Это не просто гипотетика. Это просто полное незнание индустрии. «Мариобои» не составляют для Nintendo ни малейшего преимущества. Сколько было продано ГеймКубов? Двадцать миллионов? Вот и все ваши «мариобои». Думаете просто так Nintendo кинулась в пучины казуального гейминга? Ей была нужна новая аудитория.

Второе. Производство игровых приставок по сравнению с производством игр – это две больших разницы. Microsoft вложило в проект Xbox уже несколько миллиардов долларов. Сони, вложила в Cell сотни миллионов. Если издатели начнут вкладывать деньги в приставки, да ещё и делить при этом аудиторию на кучу маленьких страт – они моментально разорятся. Многие издатели склоняются к мультиплатформенности, а автор предлагает наоборот выпускать по одной платформе не просто на жанр, на издателя! Это такой бред, что я даже и не знаю.

И опять же, EA недавно говорила об игровой платформе. Только это были мечты не собственно игровой платформе, а о платформе ЕДИНОЙ. Такой же как платформа Wintel, где благодаря x86 стандарту и DirectX самые разные разработчики железа создают единую с точки зрения разработчика платформу, которому приходится волноваться об особенностях архитектуры процессора в гораздо меньшей степени, чем разработчикам игр под PS3/X360. Причем монопольный захват рынка при такой платформе был бы куда более труден и менее опасен чем сейчас.

«ВНИМАНИЕ!»

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, они не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции».



Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы игровой индустрии и касающиеся производимых ей продуктов. Самые интересные сообщения из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.



Запуск PS3

(no userpics)

vecetti

Что мы имеем с каждым выпуском новой приставки от Сони? Каждый раз, принципиально новый прибор, поддержанный качественной рекламной компанией. Качественной, но, пожалуй, не очень многословной. Всякий интересующийся, может припомнить компанию Дримкаста. По сравнению с Соневской - обилие слов, превосходных эпитетов, выпадов в сторону конкурента, чуть ли не создание новой моды и образа жизни. ПиАрных новостей столько, что любимая СИ только о Sega и писала. На этом фоне, консервативность пиара Сони, даже приводила в недоумение. Скучность ярких новостей и громогласных анонсов отечественного журналиста приводила к логичному выводу, что приставка грядёт явно мертворожденная, дорогая, с неактуальным DVD-приводом и совершенно никакой линейкой игр. По крайней мере, именно такое мнение утверждалось в душе читающего (в частности, моей). Более того, откровенно затянутый запуск приставки в продажу, только добавлял пессимизма. Вспомните, порождённые тогда мифы о смерти игроиндустрии.

Что же получилось в итоге?

Хорошо выдержанный рынок игровых приставок, подогретый туманными, но будоражащими анонсами, буквально взорвался, сметая с полок новенькие PS2. «Первенство» Дримкаста кануло в лету почти мгновенно. Отлично помню тогдашние недоумённые высказывания на страницах СИ. В общем духе: как же так? Впрочем, следуя за общим настроением первоисточников, и Геймленд, на какое-то время, сменил интонации. Полагаю, что и в этот раз, в Сони хотели поступить по уже сработавшему когда-то шаблону. Что же помешало? А помешал один, недостаточно учтённый фактор. Какой? Склонность массового покупателя (в политике это называется электорат) доверять Средствам Массовой Информации. Могу, со всей доступной мне самокритикой, заявить, я, на месте менеджмента Сони, совершил бы аналогичную ошибку. Полностью забил на все рекламные изыски Микрософта.

Посудите сами, у нас есть объективно самый лучший прибор, у нас есть самое верное (ага) сообщество фанатов, поддержка разработчиков, и почти безупречное прошлое. Что нам опасаться какой-то недоделки?! Я сам прекрасно помню как со спешным выходом Xbox 360 недоумевал, почему MS бросил свою вполне ещё боеспособную приставку, почему стартовая линейка игр вызывает только недоумение, на что в конце концов MS рассчитывает? А рассчитывает, оказывается, на одну простую вещь. На силу публичного слова. А точнее, множество слов, льющихся непрерывным потоком, затопляя всё вокруг. За то время, что минуло между запусками приставок – конкуренток, абсолютно всякий человек, подверженный массовости сознания, абсолютно точно убеждён PS3 это приставка явно мертворожденная, дорогая, с неактуальным Блю-рэй приводом и совершенно никакой линейкой игр.

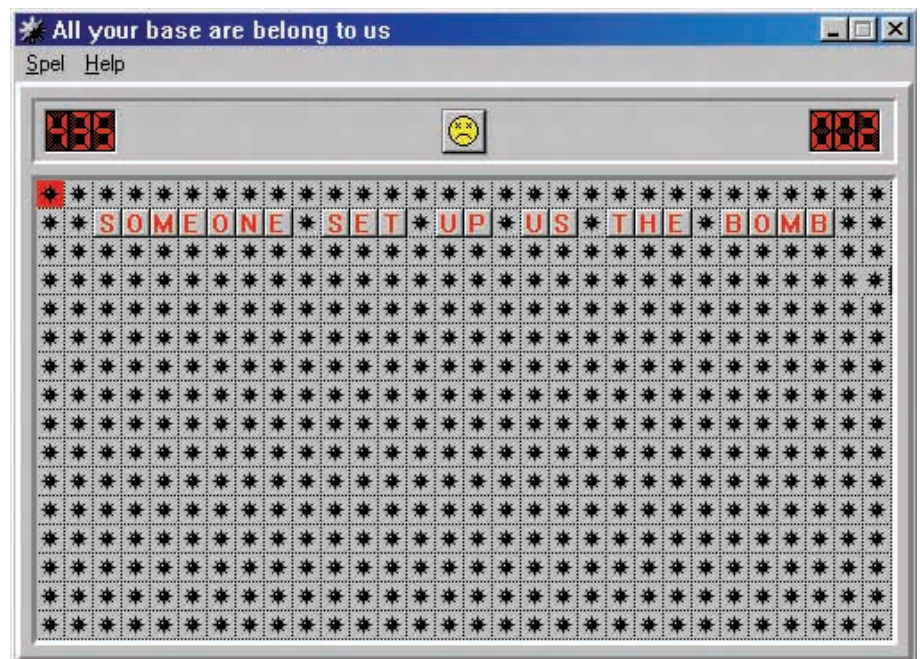


«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Интернет – кладёзь мемов. Это естественно – где же еще распространяться и видоизменяться мемам, единицам культурной информации, как не во Всемирной паутине? Чаще всего мемами становятся объекты шуток – как, например, гигантские человекоподобные роботы, обретшие известность за пределами круга любителей меха-аниме после сетевой пресс-конференции В. В. Путина. Подтрунивание над промахами и чрезмерный, доходящий до гротеска, стеб может показаться кому-то некорректным или безвкусным – и именно поэтому мы избрали такой вариант заголовка. Содержимое «уголка» не претендует на какую-либо ценность – но оно может вызвать улыбку, и для этого оно тут и находится.

Первый «видеоигровой» мем, о котором мы расскажем, – один из самых ранних; ему уже седьмой год. Речь идет о фразе «All your base are belong to us», цитате из шутера Zero Wing. Диалоги в игре наличествовали только в начальном и конечном роликах, но переведены на английский язык они были настолько ужасно, что обрели культовую популярность в Интернете. Ссылки на эти реплики можно встретить в огромном количестве мест – от чит-кодов к Warcraft III до пятидесятого эпизода «Футурамы». Кроме «All your base», вступительный ролик Zero Wing содержал и другие English-фразы, такие как «Somebody set up us the bomb», «You have no chance to survive make your time» и эпичное «For great justice».

Приставка грядет явно мертворожденная, дорогая, с неактуальным DVD-приводом и совершенно никакой линейкой игр.



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ

Компания Gigabyte известна российским пользователям благодаря выпускаемым видеокартам и, конечно, системным платам. Однако этими решениями линейка продуктов не ограничивается. Под маркой Gigabyte выпускаются блоки питания, корпуса, мобильные телефоны и даже системы охлаждения. Совсем недавно на официальном сайте компании была опубликована информация о двух новых процессорных кулерах – продолжении популярной линейки Gigabyte G-Power. Такие охладители совместимы с разъемами LGA 775 и Socket AM2, то есть поддерживают работу со всеми современными ЦП. Кулер Gigabyte G-Power 2 весит всего 430 грамм и имеет медное основание с никелированным покрытием. Такая система охлаждения оборудована пластинчатым алюминиевым радиатором, тепловыми трубками толщиной 6 мм каждая и вентилятором, который выполнен в форм-факторе 90x90x25 мм. Воздушный нагнетатель рассчитан на 30000 часов безотказной работы и характеризуется достаточно низким уровнем шума – 25 дБ. При этом максимальная скорость вращения лопастей вентилятора составляет 2300 оборотов в минуту. О цене говорить пока рано – стоит дожидаться появления новинки на прилавках магазинов.



ТЕРРА ИНКОГНИТА

Еще полгода назад корейская компания Samsung объявила о начале массового производства винчестеров SpinPoint F1 – нового поколения магнитных накопителей емкостью 1 Тбайт. Однако в связи с техническими сложностями выпуск был отложен до лучших времен. Наконец все сложности были устранены, и Samsung приступает к массовым поставкам. Диски с объемом памяти 1 Тбайт получили инженерное наименование HD103UJ и выполнены в форм-факторе 3,5 дюйма. Для хранения информации используются всего три пластины, так что столь высокая плотность обусловлена скорее уникальным способом записи. Производитель сообщает, что жесткие диски Samsung SpinPoint F1 могут быть использованы с успехом как корпоративными клиентами, так и обычными пользователями. Стоит отметить низкое энергопотребление новых винчестеров, которого удалось достичь благодаря инновационным разработкам компании-изготовителя. В режиме простоя этот параметр составляет всего 6.7 Вт, а в режиме обмена данными – 7.2 Вт. Уровень шума также весьма низок. Этот параметр составляет всего 2.7 дБ в режиме простоя. Рекомендованная цена Samsung SpinPoint F1 составляет \$399.

МУЖСКОЙ РАЗМЕР

Монитор не просто с большой диагональю, а с огромной – мечта любого геймера. Компания Philips дает возможность получить истинное удовольствие от игры. В ноябре прошлого года были анонсированы самые большие ЖК-телевизоры в продуктовой линейке Philips – Philips 52PFL7762 и Philips 52PFL9632. Диагональ каждого дисплея составляет 52 дюйма. Телевизоры поддерживают технологию Full HD и оснащены системой обработки изображения Perfect Pixel HD Engine, вычислительная мощность которой в 10 раз выше, чем у более ранней разработки Pixel Plus 3 HD. Кроме того, телевизоры обладают целым набором функций для максимально точной и глубокой проработки цветов и отображения движения в кадре: 100Hz ClearLCD, Digital Natural Motion, Dynamic Contrast Enhancement, 3D Combfilter, Active Control + Light sensor, Jagged Line Suppression, Progressive Scan и Widescreen Plus. Все эти технологии позволяют достичь потрясающего качества, как при просмотре видео, так и в высокорежимном игровом режиме. Звуковая система Virtual Dolby Digital создает настоящее объемное звучание, а опция цифрового усиления басов и графический эквалайзер позволяют настроить аудиопоток согласно нуждам пользователя. Вышеупомянутые модели ЖК-телевизоров доступны в продаже по рекомендованной розничной цене \$4960 и \$5920.



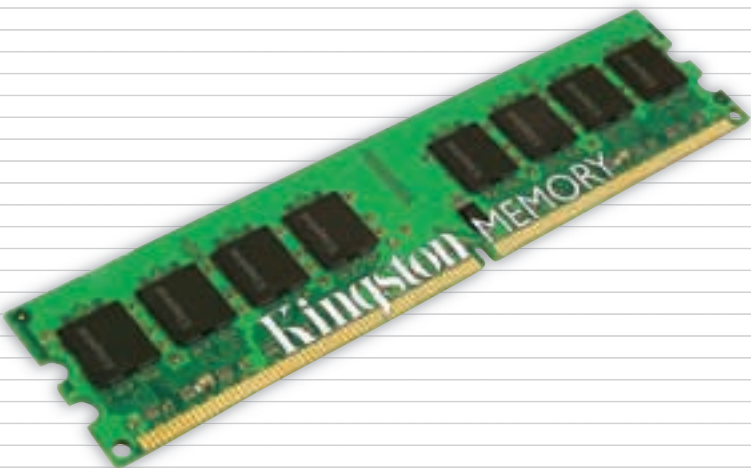
ДОМАШНИЙ НИКЕЛЬДЕОН

Радовать себя и своих близких играми и видео на большом экране можно и не тратя годовой семейный бюджет. Компания Epson объявила о выпуске нового HD Ready проектора, предназначенного для использования в домашних кинотеатрах и игровых станциях и способного создать по-настоящему качественное, четкое и насыщенное изображение. Проектор Epson EMP-TW680 качественно воспроизводит HD-сигнал, благодаря высокой степени контрастности 10000:1 и яркости 1600 Лм. Проектор можно установить даже со значительным смещением от центра экрана и даже в небольшой комнате – изображение диагональю 80 дюймов может быть создано с расстояния всего 1,8 м. Высокий уровень контрастности – результат работы технологии Epson Dynamic Iris, контролирующей интенсивность света лампы. Такая технология позволяет создавать в темных кадрах интенсивный черный цвет и больше градаций серого, а в светлых сценах получать максимально четкую и яркую картинку. Стоимость проектора Epson EMP-TW680 – около \$1700.



ПРОДАЖНЫЙ МЕГАГЕРЦ

Любители компьютерных игр при большом желании могут попасть на профессиональную арену и даже зарабатывать фрагами себе на жизнь. А вот оверклокерам всегда было сложнее получить финансовую помощь за результаты, достигнутые при разгоне систем, процессоров и видеокарт. Ответственность за материальное обеспечение наиболее одаренных энтузиастов берет на себя компания Foxconn, объявив о начале работы по программе стипендий Quantum Force. Таким образом, планируется поощрять подающих надежды оверклокеров деньгами или оборудованием. Соискатели могут оставить свое резюме уже сейчас на сайте <http://www.quantum-force.net>. У участников программы будет возможность не только обеспечить себя материально, но и производить тестирование будущих продуктов серии Quantum Force, а также вносить коррективы в планы разработчиков. Действительно ли Foxconn собирается облагодетельствовать какое-то количество энтузиастов со всего мира, или просто пытается завоевать расположение покупателей, сказать пока сложно.

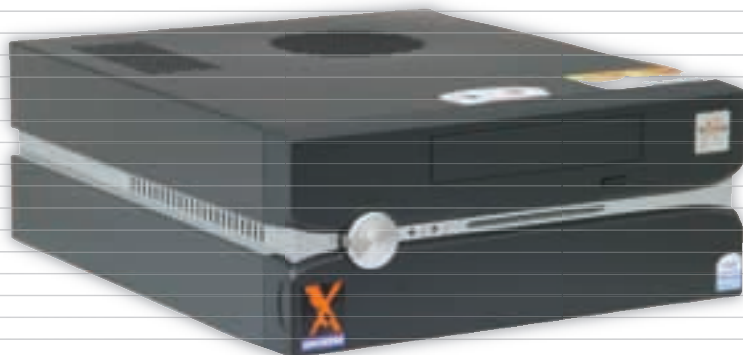


ДУМАЙ ЗА ЧЕТВЕРЫХ

Пока компания AMD трудилась над новым поколением процессоров Phenom, другие фирмы работали над продукцией, совместимой с инновационной платформой. Для достижения максимального эффекта сотрудники Kingston работали в тесном сотрудничестве с AMD над платформой Spider, в состав которой входят новый процессор Phenom, графический адаптер ATI Radeon HD 3800 и набор микросхем AMD 7-Series. От подсистемы памяти многое зависит, особенно если речь идет о четырехъядерной платформе. Результатом разработок стала новая серия модулей ОЗУ под названием Value RAM и с тактовой частотой 1066 МГц. Модули памяти играют ключевую роль в оптимизации производительности новой платформы Spider. Пропускной способности модулей памяти Kingston DDR2 достаточно для того, чтобы получить максимальную отдачу от четырех ядер процессоров Phenom и платформы в целом. Самый дешевый набор стоит всего \$89 – это планка объемом 512 Мбайт. Самый дорогой комплект состоит из двух модулей объемом 1 Гбайт каждый. Стоит он \$340.

ЦЕНТР ВСЕЛЕННОЙ

Среди пользователей больше всего востребованы компьютерные системы, предназначенные или для игр, или для офисного применения. Приобретать многофункциональный медиацентр слишком накладно. Подобного рода решения находятся в ценовом диапазоне от \$1500 и более. Сотрудники компании «Ф-Центр» решили предложить рынку принципиально новый продукт, сочетающий высокую оснащенность и готовность к работе с широким спектром приложений, с элегантным дизайном и революционно низкой для данного класса ценой. Медиацентр Flextron Universe предлагает пользователю все возможности, предусмотренные операционной системой Microsoft Windows Vista Home Premium – интерфейс Aero, просмотр и запись CD/DVD и TV-программ с функцией Time Shift, прослушивание музыки и радиопередач, хранение домашних фото- и видеоархивов, доступ к сети Интернет. Всеми функциями можно управлять с пульта ДУ, входящего в комплект поставки. Благодаря использованию графического ускорителя на базе Radeon 2600XT, медиацентр Flextron Universe обеспечивает комфортную скорость современных игр на наиболее распространенных ЖК/плазменных телевизорах HD-Ready с разрешением 1366x768, что позволяет насладиться всеми оттенками любимой игры на широком экране со звуком 7.1. Стоимость такого компьютера – \$790.



АЛЬФА-ДОГ

В связи с выходом столь интересного предложения от NVIDIA, как NVIDIA GeForce 8800 GT, сторонние производители стали наперебой предлагать собственные решения. Новая GeForce 8800 GT от XFX имеет улучшенную систему охлаждения, позволяющую увеличить частоту ядра до 625 МГц и снизить его температуру на 8 градусов в 3D-приложениях. Высокая скорость вентилятора и мощный поток воздуха гарантируют, что такой графический адаптер будет эффективно защищен от перегрева, занимая при этом всего один слот. Интерфейс Dual-Link DVI позволяет 8800 GT работать с самыми большими ЖК-панелями с разрешением до 2560x1600. Естественно, пользователь может подключить два монитора одновременно. Видеокарта XFX GeForce 8800 GT Alpha Dog быстрее, холоднее и гораздо выносливее по сравнению со многими аналогами. Она отлично справляется с новейшими компьютерными играми и оснащена 256 или 512 Мбайт графической памяти GDDR3. В продаже можно найти специализированные версии с заводским разгоном XXX и XT.

ХОРОШО БЫТЬ ГОЛУБЫМ?

ТЕХНОЛОГИИ BLU-RAY И HD DVD

ФОРМАТ BLU-RAY УЖЕ ДАВНО ПЕРЕСТАЛ БЫТЬ ИННОВАЦИОННОЙ РАЗРАБОТКОЙ, ДОСТУПНОЙ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЛИШЬ ЕДИНИЦАМ, И ПОСТЕПЕННО ПЕРЕХОДИТ В РЯД ПРИВЫЧНЫХ БЫТОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ. ПРИВОДЫ С ПОДДЕРЖКОЙ СТАНДАРТА BLU-RAY СТОЯТ НЕ ТАК УЖ И ДОРОГО, А САМИ ДИСКИ, БЛАГОДАРЯ ВЫСОКОЙ ЕМКОСТИ, ПОЗВОЛЯЮТ ХРАНИТЬ СОЛИДНЫЕ ОБЪЕМЫ ИНФОРМАЦИИ. ПОЛЬЗУ ВЫШЕУПОМЯНУТОГО ФОРМАТА УЖЕ СМОГЛИ ПО ДОСТОИНСТВУ ОЦЕНИТЬ ЛЮБИТЕЛИ ВИДЕО В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ И ОБЛАДАТЕЛИ ТЕРАБАЙТ ВАЖНЫХ ДАННЫХ – МУЗЫКИ, ФИЛЬМОВ, ДИСТРИБУТИВОВ ИГР, СЕРИАЛОВ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

1 Стандарты Blu-Ray и HD DVD используют в своих логотипах завуалированные изображения дисков. Логотип формата DVD также был снабжен таким диском, а вот обыкновенный CD, с которого все начиналось, такой чести не удостоился.

2 Компания Sony, так же как и другие участники ассоциации Blu-Ray, с самого начала появления стандарта стали выпускать диски BD. Сегодня можно приобрести даже двухслойные варианты общей емкостью 50 Мбайт.

3 На контрольной подложке привода с поддержкой Blu-Ray установлено две линзы. За работу с новым форматом отвечает та, что расположена снизу. Вторая считывает информацию с CD и DVD, не меняя при необходимости длину волны.

С чего все начиналось

Стандарт Blu-Ray (от англ. Blue Ray – голубой луч) был разработан группой компаний во главе с небезызвестной Sony. Вместе они основали консорциум под названием BDA (Blu-Ray Association). Но утверждение нового стандарта создало некоторые проблемы, связанные с конкуренцией на рынке оптических носителей. Одновременно на рынке стали продвигаться два формата. Вторым оказался HD DVD. Если в объединение фирм, поддерживающих именно Blu-Ray, вошли Dell, HP, Hitachi, LG, Mitsubishi, Panasonic, Pioneer, Philips, Samsung, Sharp, Sony и TDK, то встать на сторону HD DVD решили NEC, Toshiba и Sanyo. Интересно, что кинематографические компании, имеющие вполне определенный интерес в данной сфере, не стали делиться на два фронта. Естественно, чтобы не терять потребителей. Среди таких контор можно отметить Paramount Pictures, Universal Pictures, Warner Bros и New Line Cinema. Несмотря на это, в разработке и продвижении Blu-Ray участвовали такие компании, как 20th Century Fox и Walt Disney. Понятно, что они будут отгадывать предпочтение «голубому лучу».

Между двух огней

Стандарт Blu-Ray был разработан практически с нуля, в то время как технология HD DVD была прямым продолжением проверенного временем DVD. В первую очередь

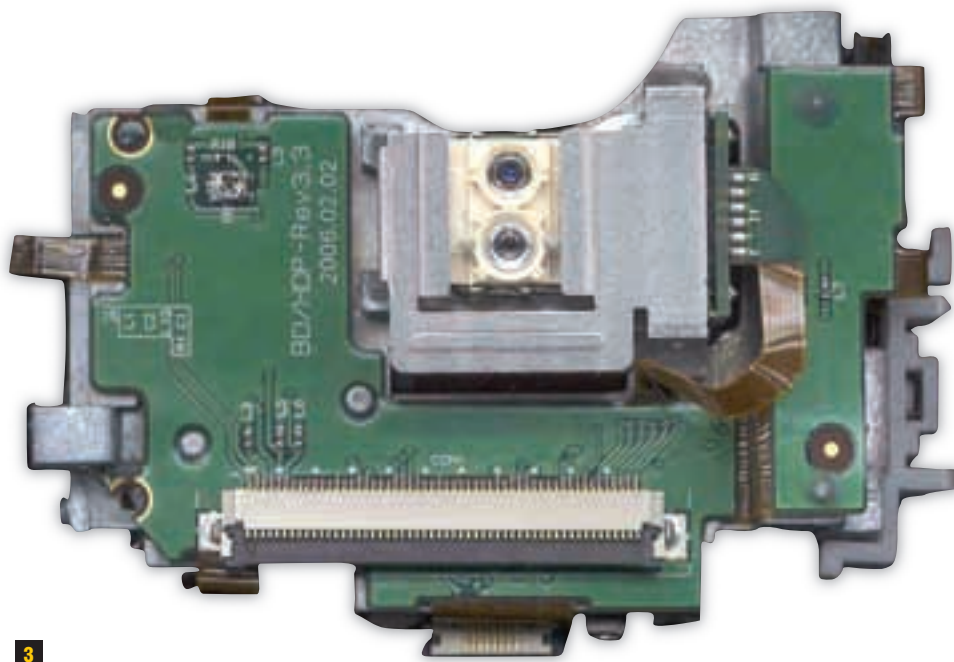
стоит говорить о расстоянии между дорожками и длиной волны. У HD DVD и Blu-Ray они различны, хоть и ненамного. Данные в BD-носителях расположены плотнее. У BD расстояние между дорожками составляет 0.4 мкм, а у HD DVD этот параметр равен 0.32 мкм. У обыкновенного DVD, для сравнения, расстояние между дорожками данных составляет и вовсе 0.74 мкм. Систему защиты данных ассоциация BDA ввела собственную. Она называется BD+ и опирается на динамические ключи шифрования, которые возможно обновлять. Тот же DVD использует CSS и только во одном варианте. Таким образом, все Blu-Ray носители получают собственный код, что, несомненно, важно для киностудий, звукозаписывающих компаний и игровых издателей. Что касается дисков HD-DVD, то они были получены модификацией обыкновенных DVD. Совместная разработка NEC и Toshiba получила название AOD (Advanced Optical Disc), и только спустя некоторое время была переименована именно в HD DVD. При тех же параметрах, что и у DVD, был использован голубой луч с короткой волной, поэтому плотность записи увеличилась. Если с DVD на HD DVD можно будет относительно легко обновить оборудование, то при изготовлении Blu-Ray менять его придется полностью. Блок AAC HD-DVD стал заменой ECC DVD. В результате записывающее устройство получает набор 128-битных кодов, которые используются при записи дисков. На-

бор может быть как индивидуальным, так и общим – все зависит от предназначения привода. Степень защиты покрытия – также несколько различна. В 2004 году было представлено новое полимерное покрытие, которое позволяет BD-носителям противостоять самым разнообразным механическим воздействиям. Компания TDK, которая разработала этот метод, назвала новую опцию защиты Digabiz и обещает работоспособность, даже если диск будет специально поврежден острым металлическим предметом. Конечно, проверять данное заявление не рекомендуется. Есть вероятность потерять данные и испортить сам носитель. А вот HD DVD диски не оснащены подобной системой, поскольку их покрытие мало чем отличается от обычного DVD-аналога. В формате содержимого и данных, которые записываются на HD DVD и Blu-Ray, различия практически нет. Различия в результате касаются только технической стороны.

О Blu-Ray гетально

Прежде чем говорить о преимуществах и недостатках Blu-Ray и HD DVD, следует понять, как работает та или иная технология. Оба носителя основываются на технологиях, которые были получены при создании первых CD-ROM. Для работы с дисками CD был необходим лазер с длиной волны 780 нм. В результате емкость носителя ограничивалась объемом 700 Мбайт. При появлении DVD стал исполь-

зоваться лазер с более короткой длиной волны 650 нм или 635 нм. Таким образом, емкость дисков была увеличена до 4.38 Гбайт. Объем дисков в дальнейшем стал увеличиваться вне зависимости от лазера. Инженеры предложили сначала двухслойные, потому двухсторонние, а затем и двухсторонние двухслойные носители. Появление двухслойных дисков стало возможным благодаря внедрению полупрозрачного слоя, который для лазера с одной длиной волны прозрачен, а для другого выступает в роли отражателя. Стоит отметить, что размер носителей не изменялся со временем появления первых CD. В результате производители оптических приводов наладили выпуск гибридных устройств. То есть за счет изменения длины волны лазера или использования дополнительной линзы можно считывать информацию с различных дисков в зависимости от стандарта. Например, типичный Blu-Ray привод пользуется дополнительным оптическим датчиком для считывания BD-носителей, а другие форматы воспроизводятся посредством второй линзы. Уменьшение длины волны позволило сузить дорожку до 0.32 микрон. Мало того, переход на голубой лазер позволяет добиться более качественного и корректного выполнения операций, связанных с чтением и записью. Поспособствовало этому и уменьшение защитного слоя на поверхности оптического носителя в шесть раз (до 0.1 мкм). Однако теперь данные стали расположены слишком близко



Тестовый стенг

Процессор: Intel Core 2 Duo E6700
Память: 2x Гбайт Corsair PC6400 DDR2 RAM
Системная плата: MSI 975X Platinum (Socket LGA 775, PCI Express)
Винчестер: 400 Гбайт Western Digital Caviar SE16
Видеокарта: ATI Radeon X1900XT, 512 Мбайт GDDR3
Блок питания: 450 Вт, Floston
Операционная система: Windows Vista Home Premium (64-bit Edition)

к защитной поверхности, а само покрытие было чувствительно к царапинам и прочим механическим воздействиям. В результате первые диски были заключены в пластиковые картриджи. Отсюда и появились первые сомнения по поводу дальнейшего существования Blu-Ray.

Что дальше?

Компании пытаются объединить свои усилия при унификации форматов. Всем понятно, что существование одновременно двух стандартов осложняет жизнь и пользователей, и производителям, не сильно способствуя при этом техническому прогрессу. На данный момент есть несколько выходов из сложившейся ситуации. Можно ввести новый стандарт, способный считываться на всех приводах. Однако интересно, что в интервью сетевому ресурсу High-Def Digest представитель компании Warner Home Entertainment заявил, что анонсированные в недалеком прошлом гибридные носители Total HD, способные читаться на приводах Blu-Ray и HD DVD, не смогут в ближайшее время выйти на рынок. Планировалось, что новые двухформатные дисководы появятся в начале этого года. Однако дебют Total HD придется отложить по причине конфронтации с компанией Paramount, которая решила обеспечивать эксклюзивную поддержку только HD DVD. Следует отметить, что ранее Paramount выпускала свою продукцию, используя оба формата.

Проигрыватель BD-носителей ASUS BC-1205PT

В дополнение к изложенному ранее материалу мы произвели тест типичного BD-проигрывателя от компании ASUS. Стоит отметить, что этот привод совсем недавно появился на российском рынке, так что его тестирование в формате текущего материала будет не лишним. Рассматриваемое устройство представлено в виде встраиваемого модуля с интерфейсом SATA. Таким образом, внешне такой привод ничем не отличается от DVD- или CD-аналогов. При его изготовлении было использовано несколько передовых технологий, DDSS II (снижение уровня шума и вибрации при вращении диска), LCT и Smart Liser Driver (увеличение качества записи). Проигрыватель ASUS BC-1205PT может считывать информацию с любых известных форматов, включая Blu-Ray, но не умеет писать на последние. Мы проверили скорость чтения диска с помощью утилиты NERO CD-DVD Speed. Использовался для тестирования лицензионный диск с фильмом Full Metal Jacket в формате HD. Интересно, что скорость чтения оказалась значительно ниже заявленной. Если производитель обещал 5x, то при тестировании обнаружили 2x и то не всегда. Загрузка процессора оказалась гораздо ниже, чем при чтении обычного DVD. В то время как Blu-Ray загружал систему на 10%, то DVD уже на начальном этапе выгавал 7%.

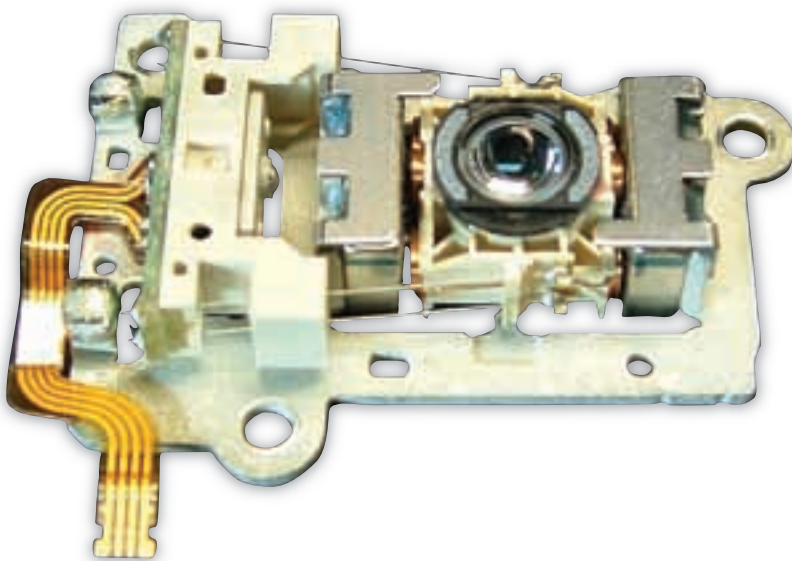


ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ASUS BC-1205PT

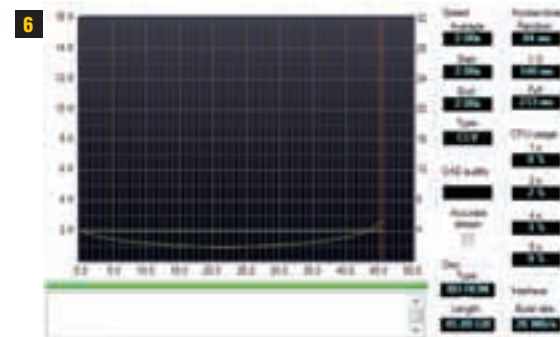
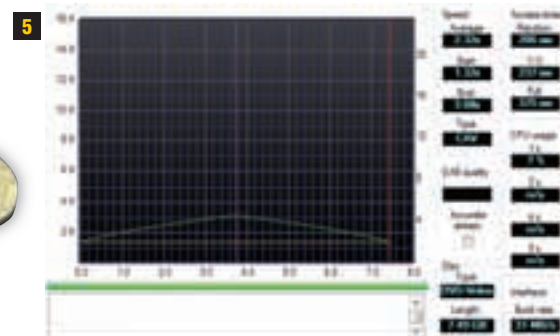
Скорость чтения:	12x (DVD-ROM), 5x (DVD-RAM), 32x (CD-ROM), 5x BD-ROM
Скорость записи:	DVD+R – 12x, DVD+RW – 6x, DVD+R DL – 4x, DVD-R – 12x, DVD-RW – 6x, DVD-RAM – 5x, CD-R – 32x, CD-RW – 24x
Заявленное время доступа:	BD – 250 мс, DVD – 150 мс, CD – 150 мс
Поддерживаемые форматы дисков:	CD-DA, CD-ROM XA, CD-R, CD-RW, DVD+R DL, DVD+R, DVD-R DL, DVD-R, DVD-RW, DVD-RAM, DVD-Video, BD-RE, BD-R
Размер буфера:	4 Мбайт
Интерфейс подключения:	SATA
Вес:	980 г

	Blu-Ray	Blu-Ray	HD-DVD	HD-DVD
Количество слоев	Один	Два	Один	Два
Объем	25 Гбайт	50 Гбайт	15 Гбайт	30 Гбайт
Видеокодеки	MPEG-2, MPEG-4 AVC, VC-1	MPEG-2, MPEG-4 AVC, VC-1	MPEG-2, MPEG-4 AVC, VC-1	MPEG-2, MPEG-4 AVC, VC-1

Как можно видеть из таблицы, содержимое дисков практически идентичное, а вот объемы носителей безусловно различны благодаря формату записи.



4



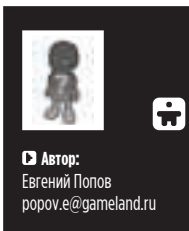
4 Луч, использующийся в приводах BD, имеет длину волны 405 нм. Эта длина волны относится к синему диапазону. Следует отметить, что дополнительная линза для CD и DVD работает в красном диапазоне, а луч имеет длину волны 780 нм

5 Скорость чтения DVD с лицензионным фильмом Fight Club.

6 Скорость чтения BD с лицензионным фильмом Full Metal Jacket.

ПАШЕТ ЗА ДВОИХ

БЛОК ПИТАНИЯ TAGAN TURBOJET PLUS TG1300-U6



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

НАСТОЯЩИЙ ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР УЖЕ ДАВНО ПРЕВРАТИЛСЯ В ТОЧКУ ИНТЕНСИВНОГО ЭНЕРГОПОТРЕБЛЕНИЯ. ПРОСТЕНЬКИХ 300 Вт, КАК В СТАРЫЕ ДОБРЫЕ ВРЕМЕНА, УЖЕ НЕДОСТАТОЧНО. ЗАПИТАТЬ ГЕЙМЕРСКУЮ СИСТЕМУ БЕЗ ПРОБЛЕМ СТАНОВИТСЯ ПОД СИЛУ ТОЛЬКО СВОЕОБРАЗНЫМ МИНИ-АЭС. КАК ЕЩЕ НАЗВАТЬ БЛОКИ ПИТАНИЯ, СПОСОБНЫЕ ОБЕСПЕЧИТЬ МОЩНОСТЬЮ В КИЛОВАТТ И БОЛЕЕ? ЕСТЬ ТАКИЕ И В АССОРТИМЕНТЕ КОМПАНИИ TAGAN.

На страницах нашего журнала все чаще говорится о компьютерных комплектующих, которые актуальны исключительно для энтузиастов. В том числе и о блоках питания. Такие решения, конечно, отличаются высоким качеством, мощностью и надежностью, однако малоинтересны для обычных пользователей, которые не хотят тратить огромные суммы на приобретение хоть и важной, но все-таки второстепенной компоненты системы. Главное, чтобы блок отвечал всем требованиям и стандартам и не повел в трудную минуту. Но как быть, если только комплект видеокарт кушает столько же, сколько потребляет обывательская система средней руки? Здесь уже без приличного БП не обойтись.

Не так давно производители импульсных источников питания вышли за психологический порог в 1 кВт. И пусть блоки с такой мощностью не сильно востребованы. Судя по резкой тенденции роста энергопотребления, для игрового ПК скоро и такого запаса будет маловато. Тем не менее, компания Tagan предлагает озаботиться покупкой прямо сейчас и выпустила в серии Turbojet Plus блок питания мощностью 1300 Вт! Интересно, что такая сила уместилась в корпусе стандартных размеров. Изготовители высокопроизводительных блоков предпочитают не рисковать и собирают свои устройства в увеличенном форм-факторе, что в некоторых случаях усложняет установку в уже серьезно загруженный корпус.

Блок питания Tagan Turbojet Plus TG1300-U6 поставляется в красочной упаковке, на которой указаны все особенности устройства, хотя и малопонятные обычному пользователю. В комплекте, помимо самого БП, можно най-

ти набор дополнительных проводов, предусмотрительно упакованных в отдельную коробку. Кроме основного шнура питания, покупатель получает набор переходников с SATA-разъемов на Molex, разветвитель с Molex на пару FDD-разъемов, а также крепежные винты и семь хомутов-стяжек (пять на липучках и два пластиковых). Для блока питания сопроводительного материала более чем достаточно. Сказать, что компоновка внутренних элементов рассматриваемого источника питания плотная – значит не сказать ничего. Блок построен с использованием двух трансформаторов вместо одного. Такой подход был обусловлен, опять же, соображениями компактности. Более крупный трансформатор просто не поместился бы внутри корпуса. Стоит обратить внимание на систему охлаждения и, прежде всего, на два алюминиевых радиатора. Они выполнены в весьма необычной форме: округлые, с полкой серединой и частым ребрением. Сделано это было для того, чтобы система наиболее эффективно продувалась с помощью пары вентиляторов. Нагнетатели изготовлены в форм-факторе 80-мм и расположены друг напротив друга. Фактически между собой они образуют некоторое подобие турбины. Нельзя сказать, что блок работает предельно тихо. Охлаждать такую начинку приходится очень активно, так что шум достаточно заметен, хотя на фоне шума от кулеров видеокарт Tagan Turbojet Plus TG1300-U6 будет просто не слышно. Что касается разъемов, то здесь предусмотрено все необходимое, включая отдельно экранированные 8-контактные PCI-E, которые могут быть использованы с топовыми видеокартами. При желании к такому БП можно подключить одновременно четыре сверхмощные платы, благо, для этого предусмотрено все что надо.

Тестовый стенг

Процессор: AMD Athlon 64 3500+
Кулер: AMD BOX
Системная плата: Albatron K8SLI, Socket 939
Память: 2 x 512 Мбайт, Corsair Value Select DDR-400
Видеокарта: ASUS EAX1900XTX
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 rpm
Нагрузочный LPT-блок: Formoza PowerCheck

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность:	1300 Вт
Разъемов Molex:	7
Разъемов SATA:	12
Разъемов FDD:	2
Разъемов PCI-E:	2x 8-контактных, 2x 6-контактных
Схема коррекции:	Active PFC
Размеры:	175x150x85 мм

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

КПД, 100 Вт:	84%
КПД, 200 Вт:	85%
КПД, 300 Вт:	86%
КПД, 400 Вт:	85%
КПД, 500 Вт:	86%
КПД, 600 Вт:	85%
КПД, 700 Вт:	84%
КПД, 800 Вт:	83%
КПД, 900 Вт:	83%
КПД, 1000 Вт:	82%
КПД, 1100 Вт:	81%
КПД, 1200 Вт:	81%
КПД, Пиковая мощность:	80%

ВЕРДИКТ

Мы тестировали Tagan Turbojet Plus TG1300-U6 традиционно с помощью нагрузочной LPT-установки, которая могла подавать заданную мощность на источник питания. Результатом измерений становился параметр КПД, характеризующий эффективность работы блока. Особенно хорошо рассматриваемый БП показал себя в интервале от 500 до 600 Вт. В целом, полученные данные характеризуют источник только с хорошей стороны. Можно лишь посоветовать на большое количество лишних шлейфов, которые останутся в корпусе и будут мешать свободному току воздуха. Ведь блок не модульный, а значит, кабели не отсоединяются. В целом же следует похвалить инженеров Tagan за весьма удачный продукт в лице Tagan Turbojet Plus TG1300-U6.



ТЯЖЕЛЫЙ МЕТАЛЛ

КОМПЛЕКТЫ ОХЛАЖДЕНИЯ ZALMAN VF1000 LED И ZM-RHS88

ШТАТНЫЕ ОХЛАДИТЕЛИ СОВРЕМЕННЫХ ГРАФИЧЕСКИХ ПЛАТ В БОЛЬШИНСТВЕ СВОЕМ НЕ ПОЗВОЛЯЮТ ОБЕЗОПАСИТЬ GPU И ПАМЯТЬ ОТ ПЕРЕГРЕВА – ОСОБЕННО ЕСЛИ РЕЧЬ ИДЕТ ДАЖЕ О НЕБОЛЬШОМ РАЗГОНЕ. В СВЯЗИ С ВЫХОДОМ NVIDIA GEFORCE 8800 GT КУЛЕРЫ ОТ СТОРОННИХ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ СТАНОВЯТСЯ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧИП G92 ОТЛИЧНО ПОДДАЕТСЯ РАЗГОНУ, НО МАЛОЭФФЕКТИВНЫЙ ОДНОСЛОТОВЫЙ ОХЛАДИТЕЛЬ НЕ ДАЕТ ВОЗМОЖНОСТИ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ ВЫЖАТЬ ИЗ НЕГО МАКСИМУМ.

Компания Zalman анонсировала не так давно комплект системы охлаждения, предназначенный для установки на видеокарты восьмой серии от NVIDIA. Интересно, что набор состоит из двух частей: алюминиевой подложки и медного радиатора. Начнем изучение с основного элемента, а именно Zalman VF1000 LED. Фактически это полностью самостоятельное устройство, призванное охлаждать непосредственно сам графический процессор. В комплекте предусмотрено восемь небольших алюминиевых радиаторов, которые крепятся к чипам памяти с помощью термоклея. Фиксация радиаторной части производится посредством четырех прижимных винтов. Однако рассмотрим для начала конструкцию охлаждающего элемента для графического чипа. Полностью медный радиатор с частым ребрением пронзен с двух сторон насквозь четырьмя тепловыми трубками. В нижней части установлена подложка, где все трубки сходятся, обеспечивая максимально эффективный отвод тепла. С другой стороны монтирован прозрачный вентилятор в форм-факторе 80-мм. Нагнетатель снабжен логотипом производителя и синей диодной подсветкой. В темноте охладитель выглядит более чем эффектно, благодаря отраженному свету от блестящих ребер радиатора. Интересно также, что нагнетатель можно подключить к трехконтактному разъему на материнской плате. Скорость вращения вентилятора можно регулировать с помощью

изменения специальных настроек в BIOS. Тем не менее производитель охладителя Zalman VF1000 LED предусмотрел в наборе свой фирменный внешний регулятор. Таким образом, пользователь может в режиме реального времени, не прибегая к перезагрузке, увеличить обороты или, наоборот, сократить. Медное основание отполировано просто до блеска – этим всегда могли похвастаться кулеры от Zalman. Естественно, в наборе предусмотрен тюбик с фирменной термопастой на основе оксида цинка. Установка может быть осуществлена практически на любые графические системы, за исключением Radeon 9600/9550, а также платы NVIDIA пятой серии, GeForce 7800 GS и AGP-версию GeForce 6600. Что касается алюминиевой подложки под названием Zalman ZM-RHS88, то она может быть установлена исключительно на платы восьмой серии линейки адаптеров от NVIDIA, в связи со специфической конструкцией. Предназначена она для того, чтобы заменить крошечные радиаторы из комплекта Zalman VF1000 LED и обеспечить более эффективное охлаждение графической памяти. В наборе предусмотрено некоторое количество крепежных винтов, шайбочки для того, чтобы не повредить текстолит платы в процессе установки, а также термопаста и наклейка с логотипом производителя. Установка всей композиции требует аккуратности, но сделано все очень качественно и при определенном навыке монтаж займет всего 5 минут.

Тестовый стенд

Процессор: 2,4 ГГц, Intel Core 2 Duo E6600
Кулер: Intel BOX
Видеокарта: ASUS EN8800GTS
Память: 2 x 1024 Мбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Материнская плата: MSI 975X Platinum
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 об/мин, IDE
Блок питания: 450 Вт, Floston

ХАРАКТЕРИСТИКИ Zalman VF1000 LED

Материал:	медь
Размеры:	80x160x30 мм
Вес:	380 г
Скорость вращения:	1400 – 2500 об/мин
Уровень шума:	18 – 28 дБ
Цвет подсветки:	синий
Комплектация:	Регулятор скорости вентилятора FAN MATE 2, радиаторы для памяти, крепежные винты
Стоимость:	\$39

ХАРАКТЕРИСТИКИ Zalman ZM-RHS8

Материал:	алюминий
Размеры:	190x98x11 мм
Вес:	380 г
Совместимость:	NVIDIA GeForce 8
Стоимость:	\$28



ВЕРДИКТ

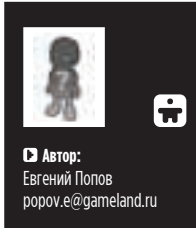
После тестирования Zalman VF1000 LED с установленной пластиной Zalman ZM-RHS8 можно провести некоторые итоги. Система превосходно справляется с охлаждением GeForce 8800 GTS, при этом демонстрируя низкий уровень шума. Отличный дизайн, простота установки, подсветка и широкий диапазон совместимости – все это неоспоримые плюсы рассмотренных систем.

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

	Штатный охладитель	Zalman VF1000 LED
Номинальные частоты 8800 GTS (513/1600 МГц)	85°C	77°C
Повышенные частоты 8800 GTS (620/1950 МГц)	99°C	87°C



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

КРИЗИС ЖАНРА

НА КАКОМ ЖЕЛЕЗЕ ЛУЧШЕ ИГРАТЬ В CRYSIS

С ВЫХОДОМ ПЕРВЫХ АДАПТЕРОВ ВОСЬМОЙ СЕРИИ ОТ NVIDIA БЫЛА ОТКРЫТА ЭРА DIRECTX 10 – ЭПОХА НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ И КАЧЕСТВА. ЭТО КАСАЕТСЯ И ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, И АППАРАТНОЙ ПОДДЕРЖКИ. СЕЙЧАС МЫ МОЖЕМ НАБЛЮДАТЬ ВНЕДРЕНИЕ УЖЕ НЕ НОВОГО API В БЮДЖЕТНЫЙ И СРЕДНИЙ СЕГМЕНТЫ ИГРОВОЙ ГРАФИКИ. ИГРУ CRYSIS ТАКЖЕ МОЖНО ОТНЕСТИ, БЕЗ СОМНЕНИЯ, К ПРОЕКТАМ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ. СТЕПЕНЬ ДЕТАЛИЗАЦИИ, НАСЫЩЕННОСТЬ ЭФФЕКТОВ И УРОВЕНЬ ПРОРАБОТКИ, ДОСТИГНУТЫЕ РАЗРАБОТЧИКАМИ, ПРОСТО ПОРАЖАЮТ. НО ВМЕСТЕ С КАЧЕСТВОМ СИЛЬНО ВОЗРОСЛИ ТРЕБОВАНИЯ, КАК К ГРАФИЧЕСКОЙ ПОДСИСТЕМЕ, ТАК И К КОМПЬЮТЕРУ В ЦЕЛОМ.

Мы не уставали восторгаться красотами тропических островов в FarCry. Однако с выходом Crysis выяснилось, что до реализма было еще далеко. Компания Crytek, разработчик FarCry, использовала опыт графической реализации экваториальных прелестей при создании новой игры. Сотрудники именно этой фирмы стали создателями Crysis и самого движка CryEngine2. Фанаты интерактивных развлечений, так долго ожидавшие релиза, были откровенно расстроены требованиями к системе. Получившийся у Crytek прокукт оказался слишком требовательным, но не все оказалось так плохо. Гибкий графический движок позволяет насладиться Crysis достаточно широкой аудиторией. Далее мы расскажем не только об особенностях настройки видеоподсистемы для наиболее комфортного времяпрепровождения, но и проведем некоторые сравнительные тесты, которые позволят читателям оценить требования и возможности игры.

ОСОБЕННОСТИ ДВИЖКА CRYSIS

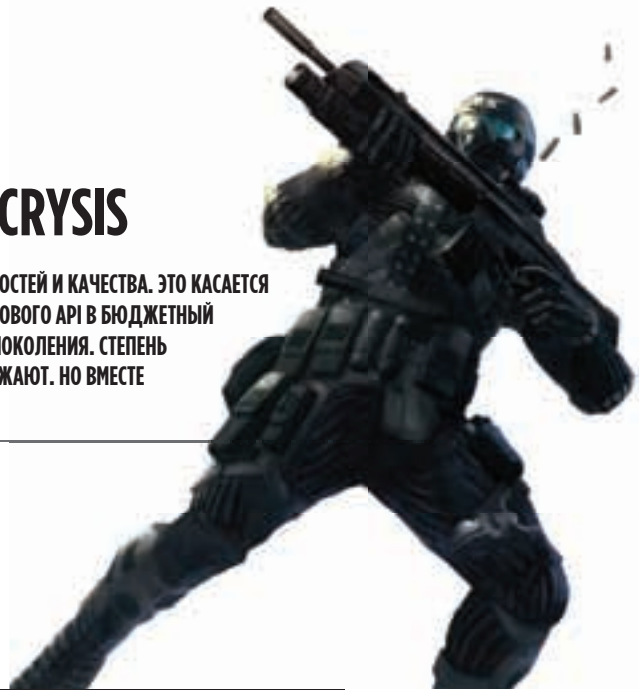
Графический движок CryEngine 2 – это модифицированный CryEngine, который использовался в FarCry. Об этой разработке можно говорить долго и увлеченно, но мы остановимся только на основных особенностях. В первую очередь, CryEngine 2 использует высокую степень детализации (около одного миллиона полигонов на кадр), динамические тени категории Soft Shadows, HDR-рендеринг, постобработку изображений, а также более реалистичные физические эффекты. Окружение полностью интерактивно, и все объекты практически полностью разрушаемы, включая деревья и прочую растительность. Присутствует и поддержка многопоточности, а именно многоядерных процессоров (до четырех ядер включительно). Технология 3D Ocean позволяет получить наиболее эффектное отображение водной глади, глубинного и поверхностного отражения. День и ночь плавно сменяют друг друга – этим сегодня никого не удивишь. Само собой, присутствует поддержка шейдеров четвертого уровня. Облакам было уделено особое внимание – они более естественны. Более детально стоит остановиться на эффекте Parallax Occlusion Mapping. Благодаря такому подходу игрок может насладиться более детальной прорисовкой трехмерных поверхностей и предметов – камней, кирпичной кладки, грунтовых покрытий. Следует обратить внимание на скриншот из игры в формате Very High, который приведен в данном обзоре. Особенно хорошо применение этой функции видно на поверхности земли и камнях. Однако такое внимание к деталям сильно нагружает графическую подсистему. Постобработка изображений возможна благодаря эффектам Motion Blur и Depth of Field. Первый смазывает картинку во время всего игрового процесса. Например, когда игрок сильно «вращает головой». Второй подразумевает изменение глубины резкости. В дополнение следует отметить, что Crysis – это практически первая игра, где меняется фактура отражения от поверхностей в момент перемещения персонажа или искажения временных условий, а не только прямое освещение.

НАСТРОЙКИ И ОПЦИИ

Прежде чем говорить о результатах тестирования, стоит уделить внимание игровым опциям. Меню игры Crysis содержит, по традиции, четыре базовых уровня – Low (самый низкий), Medium (средний), High (высокий) и Very High (очень высокий). Система может автоматически выбрать наиболее оптимальный режим. Интересно, что на данный момент с настройками на базе Very High может справиться только NVIDIA GeForce 8800 GTX, ее модифицированная версия NVIDIA GeForce 8800 Ultra и, в некоторых случаях, новоявленный NVIDIA GeForce 8800 GT. Само собой, все более мощные решения, которые появятся в дальнейшем, также приветствуются. Тем не менее полноэкранным сглаживанием на приемлемой частоте кадров при максимальной детализации порадоваться вряд ли удастся. Понятно, что многих пользователей не устраивает такое положение вещей, однако ситуация не является экстраординарной. Подобного рода несоответствия между аппаратными возможностями и программным функционалом случаются постоянно. Стоит вспомнить Doom 3, F.E.A.R. или Oblivion. В момент их появления видеокарты не обладали достаточной мощностью, но производители адаптеров в кратчайшие сроки поправили положение. Так что не стоит драматизировать ситуацию, тем более что те, кто желает просто поиграть в Crysis, смогут это сделать даже на компьютере среднего класса.

ОПТИМИЗАЦИЯ НАСТРОЕК

Поскольку далеко не все пользователи могут себе позволить безумно выкрутить все настройки на максимум, то, чтобы найти компромисс между качеством и скоростью, потребуется внести некоторые изменения в меню. Увеличить заветное количество кадров в секунду без сильного вреда картинке можно, используя режим High вместо Very High. Серьезные различия наблюдаются только в режиме Medium, когда заметно ухудшается качество текстур. Точно так же можно пожертвовать и повышенной детализацией объектов (Object Detail). С отображением теней можно поступить еще проще. В процессе игры разница между базовыми вариантами обработки заметна не слишком сильно, так что можно ограничиться пунктом Medium (в Low тени отсутствуют полностью). Качественно физики уже не стоит пренебрегать. Взрывы, ломающиеся предметы и разлетающиеся осколки несравненно лучше выглядят в High-режиме, чем при более скромных вариантах настройки. Детализацию водных пространств можно довести до уровня Medium. При этом сохраняется прозрачность и естественность отображения, но не получается хорошей прорисовки отражений и прочих мелочей.



Тестовый стенг

Процессор: 3.00 ГГц, Intel Core 2 Duo E6850
Системная плата: MSI X975 Platinum
Память: 2 x 1024 Гбайт, Kingston HyperX DDR2-800
Винчестер: 80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm
Блок питания: 500 Вт, Floston
Операционная система: Windows Vista Ultimate, DirectX 10; Microsoft Windows XP Professional SP2, DirectX 9.0c

Что мы тестировали

NVIDIA GeForce 8800 GTX
NVIDIA GeForce 8800 GTS
NVIDIA GeForce 8800 GT
NVIDIA GeForce 8600 GT
NVIDIA GeForce 8500 GT
Sapphire Radeon HD 2900 XT
Sapphire Radeon HD 2600 XT
Sapphire Radeon HD 2400 Pro
Sapphire Radeon X1950 XTX

Методика тестирования

В этом тестировании видеокарты играют, скорее, второстепенную роль, поскольку объектом экспериментов стали не адаптеры, а сама игра. Чтобы проверить производительность всех видеокарт из нашего списка, не потребовалось сторонних бенчмарков. В самой игре предусмотрено аж два встроенных теста – процессора и видеокарты. Так что с нашей стороны требовалось только установить необходимые параметры настройки. Внутренний тест видеокарт Crysis представляет собой сцену пролёта над островом. Благодаря сложным отражениям, большому количеству деревьев и большой дистанции обзора, тест способен серьезно нагрузить любую видеокарту. Подобного рода бенчмарк используется для проверки графических подсистем в игре Call of Huarez. Нами было проведено три прогона в различных режимах, а именно Low, Medium и High. Уже без учета Very High достаточно явно можно представить себе требования игры. Каждый режим подвергся испытаниям дважды. В первый раз полностью отключался антиалиазинг, а анизотропная фильтрация заменялась на трилинейную. Во втором случае выполнялся тест при параметрах 4xAA и 8xAF. Все эксперименты были проведены в операционной системе Microsoft Windows Vista. Однако было бы странно не разместить результаты для Microsoft Windows XP. Исключительно для сравнения приведены данные, полученные при тестировании плат в режиме High – с фильтрацией и без.

1 Если в Medium-режиме воду еще можно было назвать красивой, то при использовании уровня Low пропадают волны, отблески и ухушаются тени. Предметы на воде не качаются вообще, поскольку волн нет. Поверхность земли приобрела плоскую и абсолютно неинтересную форму.

2 При уровне настройки Medium глобально меняется освещение. Деревья на фоне остаются, но при этом изменяется фактура освещения – элементы на горизонте теперь нажуются ближе. Облака ярко выделяются на общем фоне неба. Тени искажены, а фактура земли потеряла рельефность.

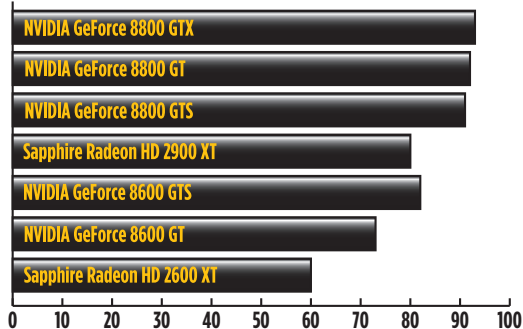
3 Разница в обработке деревьев на горизонте между Very High и High не так велика. Но небо уже стало более контрастным, а облака более детализированы. Прозрачность воды остается на должном уровне – присутствует и отражение солнечного света на дне.

4 При максимальном уровне графической детализации игрок может насладиться отражениями на поверхности воды, отблесками солнечного света на дне моря. Плавающие предметы качаются на волнах, а в некоторых случаях появляется рябь.

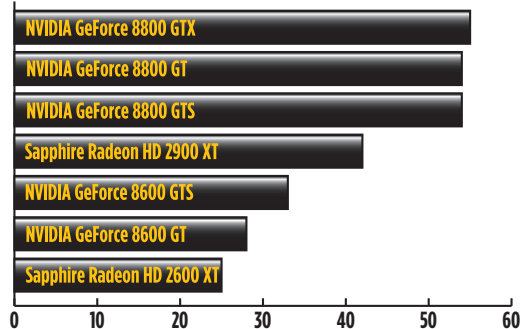
5 С помощью меню настройки пользователь может установить не только разрешение или конкретный графический профиль, но и с определенной точностью, в соответствии с личными предпочтениями, отрегулировать качество различных эффектов: физики, частиц, воды, теней и даже звука.



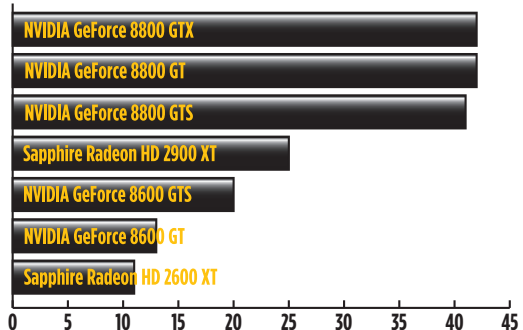
CRYISIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, LOW QUALITY, 1024X768, NO AA, NO AF



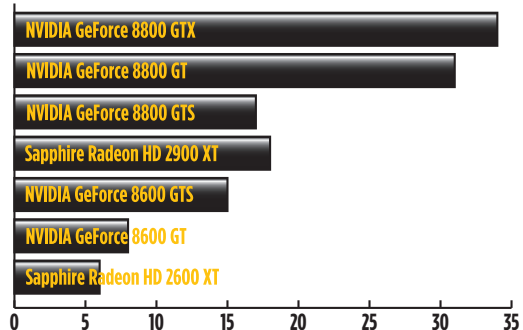
CRYISIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, MEDIUM QUALITY, 1024X768, NO AA, NO AF



CRYISIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, HIGH QUALITY, 1024X768, NO AA, NO AF



CRYISIS DEMO TEST FOR WINDOWS VISTA, HIGH QUALITY, 1024X768, 4X AA, 8X AF



Выводы

Компания Srytek, безусловно, знает, как сделать качественный продукт, и в целом не обманула ожиданий как геймеров, так и производителей железа. В конце концов, полученный в результате Crysis заставит большинство фанатов, тяжело вздохнув, идти в магазин за дорогими комплектующими и, скрепя сердце, делать очередной апгрейд. Однако подведем итоги тестирования. Видеокарты низкого ценового диапазона не потянут даже режим

Low, хотя в этом базисе настроек картинка просто ужасна и не передает даже малой толики прелестей Crysis. Владельцы неплохих по сегодняшним меркам адаптеров (например, Radeon X1950, GeForce 8600, Radeon HD 2600) могут рассчитывать на поддержку качества формата Middle. Но и разрешения выше 1024x768 поднимать не рекомендуется. Обладатели самых мощных адаптеров могут рассчитывать на работу в режиме High. Но, опять же, разрешения выше 1280x1024 с использованием эффектов фильтрации будут даваться тяжело.

Ретроконкурс 01

ИЦ-ЦА МИ, МАРИО!

Конкурс! Конкурс! Ваша задача: изучить скриншоты на этой странице и вспомнить, из каких игр они взяты. Призы, выбранные редакторами «Страны Игр», предоставляются нашим журналом. В этом номере ретроконкурс посвящен играм про усатого водопроводчика, а разыгрываем мы пару фигурок самого Марио! Ответы, как всегда, отправляйте на электронный адрес retro@gameland.ru. В письмах обязательно указывайте тему «Ретроконкурс №01», а также ФИО (полностью), индекс и почтовый адрес. Не знаете все игры? Не беда, угадывайте сколько знаете. В этом случае вы тоже можете получить приз. Удачи!



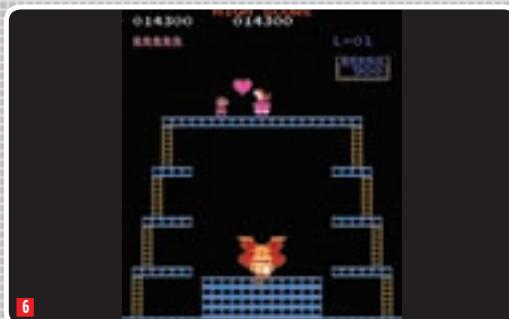
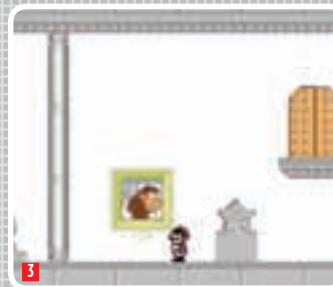
Спешите! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 1 февраля. Торжественное подведение итогов состоится в 06(255) номере «Страны Игр».



Правильные ответы

22-й ретроконкурс, номер 20(245)

- 1 – Zero Wing
- 2 – Homeworld
- 3 – Elite
- 4 – Colony Wars
- 5 – Star Fox 64
- 6 – Space Channel 5
- 7 – Descent: Freespace
- 8 – X: Beyond the Frontier
- 9 – Zero Tolerance



Подведем итоги!

Приз двадцать второго ретроконкурса, фигурка прекрасного андроида KOS-MOS из сериала Хелосага, отправляется в Калугу к знатоку ретроигр Александру Масло. Поздравляем победителя! Удачи всем участникам текущего конкурса!

Warcraft II: Tides of Darkness

ЖАНР:
STRATEGY, REAL-TIME

ПЛАТФОРМА:
PC, MAC, PS ONE, SATURN

РАЗРАБОТЧИК: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ИЗДАТЕЛЬ: BLIZZARD ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1995



Автор:
Иван «сисего» Богнар
sicero@gameland.ru

1 Орочья база осталась почти без охраны. А из рабочих вояки неважные.

2 Танкеры везут черное золото на родину. Посреди моря, как нетрудно догадаться, нефтяная вышка.

3 Маги посылают на фермы легяной гожью, и дома горят. Это для вас глупость, а для других — логика.

Часто, чтобы успеть к сроку, игры выпускают сырыми. Ведь разработка игры — как ремонт: и то, и другое закончить невозможно, можно только прекратить. Вот поэтому игровая индустрия и напоминает McDonald's — быстро, дешево и «как бы» вкусно. Забавно, что Blizzard в одной первоапрельской новости заявила об открытии сети ресторанов быстрого питания BurgerCraft, посетители которого смогли бы отведать гамбургеров с именами героев любимых игр. Вот такая грустная аллегория, только сама Blizzard не выпускает неготовых проектов. Она знаменита тем, что корпит над играми долгие годы, порой переделывает все с нуля, постоянно переносит даты релизов и заявляет: «Разработка игры не закончится, пока она не будет доведена до идеала». Игроки скрипят зубами, но терпеливо ждут и получают, конечно же, идеальную игру. Потому другие разработчики и равняются на Blizzard, а Warcraft (на пару с Command & Conquer) так и вовсе дала огромный импульс жанру RTS.

Удивительно, но первая часть Warcraft была, в сущности, лишь клоном Dune II, которая в лохматом 1994 году покоряла сердца и умы всех игроков. Ребята из Blizzard (тогда еще вовсе не звезды) были настоящими фанатами игр, поэтому влюбились в Dune II и решили: «Свистнутая у соседа идея в два раза гениальнее. Сейчас RTS про орков и людей сделаем, и будет нам счастье, признание геймеров и премия в два оклада». Восемь месяцев — и Warcraft тут как тут, продается аки горячие пирожки. А уж Warcraft II на роль клона никак не тянул, хоть и делался в немыслимые по сегодняшним меркам (особенно для педантов из Blizzard) десять месяцев.

В первой части орки пробрались через магический портал из своего мира в королевство Азерот. Удивительно, но зеленые гастролеры приехали к людям не за обменом опытом, а чтобы их покормить. Кроважадные натуры, что с них возьмешь? События второй части происходят через шесть лет после падения Азерота. Оркам все мало и теперь они рвутся на север, в Лордерон. Людям на помощь приходят dwarфы, гномы и высшие эльфы. Орки берут в союзники троллей, огров и гоблинов. Начинается Вторая Великая Война Альянса против орочей Орды.

Большая часть строений и юнитов Альянса и Орды дублируются, изменяются лишь внешний вид и название. Отличия, по большому счету, заключаются лишь в заклинаниях колдунов. Зато уравновесить обе стороны не в пример легко, хоть сейчас такие штучки и считаются моветоном. А ресурсов целых три: древесина, золото и нефть. Нечего удивляться, Warcraft слегка отдает паропанком, так что танкеры, бороздящие моря и океаны, — обычное дело. Как-никак, почти сто баксов за баррель дают. Да, в Warcraft II появились морские сражения, а еще герои, которые обладают повышенными характеристиками. Кроме того, после двух одиночных кампаний игроки рвались играть по сети или создавать собственные карты — кому что по душе. Словом, ребята из Blizzard всегда чуяли, откуда ветер дует. Потому-то и стреляли в яблочко, потому и выпустили через год дополнение Warcraft II: Beyond the Dark Portal, а потом и третью часть игры. И еще, кажется, какую-то MMORPG. Вроде, World of Warcraft, так?



Caesar III

ЖАНР:
STRATEGY

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
IMPRESSIONS GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: SIERRA

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Андрей Шилонов
skaarjd@gameland.ru

Так получилось, что первые две части «SimCity древнего Рима» не снискали громкой славы. Мало кто их помнит. Быть может, они и достойны занять свое место в «Ретро», но сегодня речь пойдет про третьего «Цезаря». Именно третьей частью авторам удалось попасть, что называется, «не в бровь, а в глаз». Следом тут же потянулись Pharaoh и Zeus, похожие на Caesar III как две капли воды, с поправкой на место действия (Египет и Греция, соответственно). А относительно недавно сериал наконец-то перебрался в «полное 3D» с выходом недурного (хотя и слабенького) Caesar IV. Человек дня сегодняшнего не встретит в Caesar III ничего сверхъестественного. От нас потребуют развивать поселение, постепенно превращая его в город мечты. Проводить дороги, разбивать сады, рыть колодцы, строить фермы и храмы, школы и библиотеки, Колизеи и амфитеатры, больницы и бани, амбары и рынки. Чтобы всем жилось более-менее хорошо, нужно все строить в свое время и на своем месте, поддерживать равновесие между патрициями и простыми смертными да вовремя исполнять приказы Цезаря. В отличие от SimCity, в игре нам предлагают выполнять конкретные миссии, с жесткими условиями и четко поставленными задачами. Кроме того, привычная градостроительная рутина слабо разбавлена военной стратегией, которая выражается в защите городка от набегов варваров, что потребует от вас возведения стен и создания боеспособной армии. Помните, сим... то есть римлянин хочет жить в безопасности, а не только посещать театры и ходить в баню.



Dungeon Siege

ЖАНР:
ROLE-PLAYING ACTION-RPG

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК:
GAS POWERED GAMES

ИЗДАТЕЛЬ: MICROSOFT

ГОД ВЫХОДА: 2002

В свое время прохождение Dungeon Siege стало для меня сродни медитации. Ватага бравых героев, с покорно плетущимся позади осликом, бежала строго вперед, к цели, без передышек прорубаясь сквозь бесчисленные орды монстров. Никаких повисших экранов с тоскливой надписью «Loading...», никаких задержек и возвратов на уже пройденные места. Сдача выполненных квестов? О чем вы? Галочку в журнале герои поставят сами, обратно нас никто не ждет. Это дорога в один конец. Враги сожгли родную ферму, у нас больше нет дома, нам незачем оглядываться. Каждый пройденный шаг – в прошлом. Каждая отвоеванная пядь земли забывается, как разметка скоростной автострады. Мы летим в будущее, от одного торговца к другому. У каждого города на нашем пути обязательно есть вход. Его выход всегда на противоположном конце. Это марафон. Эпический забег. Декорации стремительно сменяют друг друга. Леса, шахты, пещеры, горы, болота, пустоши, опять леса, опять пещеры... Персонажи меняют снаряжение со скоростью моделей на канале Fashion. Герои могут сражаться сами, наше дело – указать где. И прокачиваются они тоже сами. Много дрался в ближнем бою? Будет сильный воин. Только и делал, что стрелял из лука? Будет ловкий лучник. Предпочел спрятаться в кустах и поджарить противника огнем? Это умный боевой маг. Постоянно лечит и воскрешает товарищей? Это умный небоевой маг. Как в анекдоте: «А уж если поклажу взял, быть ему осликом».



Bookshelf



СТИВЕН ФРАЙ «МОАВ – УМЫВАЛЬНАЯ ЧАША МОЯ»

ЖАНР: АВТОБИОГРАФИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ФАНТОМ ПРЕСС»

Стивен Фрай для Британии – то же, что BBC, левостороннее движение и – храни ее Бог! – королева. За что бы он ни брался, получается воплощение британского характера. Немного лукавый и всезнающий Дживис в «Дживсе и Вустере» – не за этого ли героя в исполнении Фрая мы любим хрестоматийно-клюквенную старушку-Англию с ее джентльменскими клубами и пижонскими манерами их навсегда даев.

Блестящий и успешный Фрай – хитрец, пишущий книжки о самом себе, которые расходятся миллионными тиражами. Он не гнушается комедийных телешоу и озвучивания «Гарри Поттера», громогласно выступает за права гомосексуалистов и будущность коал в австралийских лесах. Он комедиант с грустными глазами, которого знает весь мир, – а человек ли это? Что скрывается под маской иронии и снобизма, отточенными манерами и острым британским словцом?

Пытаясь честно ответить на вопрос «Кто вы, мистер Фрай?», он обращается к старым фотографиям и отважно ворошит документальные факты, однако и тут серьезность уступает место комедии. Чего стоит история о дохломе кро-те, принесенном на урок природоведения, чтобы получить вождеденную высшую оценку и «заставить Мэри Хенч взвить от зависти». Не тут-то было. Отличница опередила конкурента – привела на урок живого ослика.

Учеба в закрытой школе, провинциальный уют родительского дома, чтение и актерство, дружба и первая любовь – таковы труды и дни первой двадцатилетки, самой обыкновенной юности, в которой смешных эпизодов не меньше, чем лирических, а иногда и трагических. Клептомания и намеренное воровство, побег из дома и настоящий уголовный срок (в тюрьме Фрая дали прозвище «Профессор», чем он гордится по сей день) – вот они, истоки адской «смеси педантизма, себялюбия, вежливости, эгоизма, мягкосердечия, трусливости, общительности, одиночества, честолубия, размеренного спокойствия и тайного неистовства» по имени Стивен. Или Фрай снова оседлал любимый конек иронии и власть над нами повеселился?



ФРЕДЕРИК БЕГБЕДЕР «ИДЕАЛЬ»

ЖАНР: РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ИНОСТРАНКА»

Современный книгоиздательский бизнес под видом литературы представит все что угодно: дневники очередной «рублевской жены», собрание заметок светского хроникера, воспоминания уголовника о детстве в монастыре и даже концепт-документы рекламного копирайтера, если они густо приправлены философствованиями о марксизме и порнографическими зарисовками с малолетними участниками. Я вовсе не против и всячески приветствую разнообразие: имен и фамилий, ремесел и искусств, тем и идей, целей и задач, обложек и иллюстраций, товаров и цен. Бегбедер – маркетинговая удача и для него самого, и для издательства «Иностранка», лет семь-восемь назад «выстрелившего» романом «99 франков» о горестной жизни рекламщика в западном обществе. Написанное на злобу дня, бесхитростное творение снискало благодушные критиков, простивших автору и подражательство, и искусственность характеров, и бедность фантазии за предельно искренний и даже обезоруживающий тон в общении с читателем. У более искусственных европейцев роман воодушевления не вызвал, а вот русская публика проголосовала за «франки» деревянным рублем.

Нынешний роман Бегбедера «Идеаль» написан специально для «целевой аудитории» – для русских. Герой, работающий в косметической индустрии, путешествует по России, которая для него олицетворяется Москвой, Питером и Нижним Новгородом (спасибо Наталье Водяновой за популяризацию родных просторов), чтобы найти лицо для рекламы своей компании, а находит – какая неожиданность! – настоящую любовь. В «Идеаль», как и в предыдущем своем творении, Бегбедер обильно сыплет брендами и слоганами, только на этот раз смачно пережевывает новейшие стереотипы о России: нефтяные миллиарды, медведей на территориях частных особняков, неизменно холодную водку и красоту русских девушек. Последнее авторское наблюдение мне бы польстило. Однако его не первая свежесть и искренность альфонса, нацеленного на кошелек дамы, а не на хвалу ее очевидных достоинств, приводит к печальному выводу. У новой писанины Бегбедера маркетинг – во всех смыслах «идеаль», но литературным достоинствам до него – как от Нижнего до Парижа.



ЧАРЛЬЗ БУКОВСКИ «ПОЧТАМТ»

ЖАНР: РОМАН
ИЗДАТЕЛЬСТВО: «ЭКСМО»

С первого взгляда в гениальных книгах Буковски ничего гениального нет. Равно как и полезного подрастающему поколению. Зато ненормативная лексика, откровенные сцены насилия и секса, галлюцинации хронического алкаша присутствуют подчас в неприлично огромных количествах. Между тем нонконформист Буковски, вопреки пессимистическим сетованиям школьных учителей на то, что их воспитанники не любят литературу, остается одним из наиболее читаемых и почитаемых молодых писателей второй половины XX века. «А наутро было утро, а я еще был жив. Может, роман напишу, подумал я. А потом и написал», – так заканчивается история, описанная в «Почтамте», – самом первом романе Буковски, который недавно вышел на русском языке в отличнейшем переводе Максима Немцова. Как и большую часть своих произведений, Буковски писал его «с натуры» – с себя. В лос-анджелесском «Почтамте» образца 1971 года Генри Чинански, «альтер эго» автора, работает почтальоном, сортирующим и разносящим письма. Жизнь Чинански до тошноты прозаична. Однообразная работа и постоянное вмешательство полиции становятся символом чего-то страшного, того, что измывает душу, заставляя искать собственное «я» в запойном угаре. Выбор невелик: нужно либо, смирившись, превратиться в обыкновенного работника, изо всех сил стремящегося занять место в среднем классе, или же не дать чудовищной административной машине сожрать тебя целиком. Работа на «Почтамте» – опыт выживания, в действительности более страшный, нежели набившая оскомину борьба за жизнь на очередном тропическом острове. На карту поставлено главное – собственная личность, уберечь от распада которую в условиях общества потребления можно лишь одним способом – послать это общество ко всем чертям. Отделяя главное от неглавного, герой Буковски сознательно идет на то, чтобы разрывать все связи с миром. И еще ему важно, что его опыт, воспроизведенный в натуралистических подробностях, без прикрас и философствований (и только так!), быть может, станет кому-то красным сигналом. Остановись! Да что же ты, мразь, творишь! Да на что ты, скот, размениваешься! Ну возьми хоть роман напиши, засранец!..

Total Football

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

ЧИТАЙТЕ В ЯНВАРЕ:

Подведение итогов футбольного сезона-2007, эксклюзивные интервью, материалы о российских и зарубежных звездах и многое другое.

- «Один на один»: на ваши вопросы отвечает полузащитник подмосковного «Сатурна» Дмитрий Лоськов.
- «Своими словами»: могильщик французов Александр Панов - о «Торпедо», семье и больших деньгах.
- «Звезда»: все, что вы не знали о бразильском кудеснике Кака.
- «Тренер»: откровения наставника «Арсенала» Арсена Венгера.
- «The Club»: история знаменитого «Аякса».
- «Puzzle»: почему нападающего ЦСКА Давида Янчика называют Ниггером?

Также в журнале - привычные рубрики «Резюме» (игроки сборной Испании Хоакин и Хави), «Фирмы от А до Z» (хулиганы «Лидса»), «А что потом?» (чемпионы мира-1982 итальянцы), «Команда мечты» (Леван Кобиашвили). В рубрике «Дурацкие вопросы» защитник «Локомотива» Эмир Спahiч шутит о прическах, звездной болезни и арбузах.

ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ



Автор:
Иван «sicero» Богданов
sicero@k66.ru

РЕЖИССЕР

ГРЕГ И КОЛИН СТРАУЗ

ФИЛЬМОГРАФИЯ:
NICKELBACK: THE VIDEOS (2003), DOWNLOAD IT:
BEHIND THE SCENES VIDEO (2003), MUTE (2003),
16MM MYSTERY (2004)



Как это ни удивительно, Колин (на фото) и Грег – братья. Первый родился 16 января 1975, а второй – 8 ноября 1976. Всю свою жизнь они были не разлей вода: вместе начали разбираться в видеоэффектах, когда были детьми, вместе переехали в Лос-Анджелес в 1995 году, чтобы работать над спецэффектами для «Секретных материалов». После этого братьев Страуз с удовольствием брали работать на крупные проекты, например, «Титаник». Затем ребята ударились в спецэффекты для клипов известных музыкантов (U2, Aerosmith, Linkin Park, Бритни Спирс) и рекламных роликов (например, Nike, Jeep и Pepsi). Колин даже получил награду MTV Video Music Award за лучший художественный дизайн к клипу Red Hot Chili Peppers Californication (тот самый, где четверка музыкантов будто попала в компьютерную игру). За ним последовало еще много клипов, рекламных роликов и номинаций на награды. Компания Hydraulix, которая основана братьями Страуз, создавала спецэффекты для таких блокбастеров, как «Фантастическая четверка», «Терминатор 3» и «Послезавтра».

А вот на режиссерском поприще Грегу и Колину похвастаться особенно нечем: три первые их работы вышли только на видео, да и короткометражный 16mm Mystery не особенно известен. Жаль все-таки, что Aliens vs. Predator: Requiem снимает не Пол Андерсон.



ЧУЖИЕ ПРОТИВ ХИЩНИКА: РЕКВИЕМ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 10 ЯНВАРЯ

ЖАНР: ФАНТАСТИКА, ЭКШН, ХОРРОР
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: ALIENS VS. PREDATOR: REQUIEM
РЕЖИССЕР: КОЛИН СТРАУЗ, ГРЕГ СТРАУЗ
В РОЛЯХ: ДЖОН ОРТИЦ, СТИВЕН ПАСКУАЛЕ, ДЖОННИ ЛЬЮИС, РЭЙКО ЭЙЛЕСВОРТ
ПРОИЗВОДСТВО: США, TWENTIETH CENTURY-FOX FILM CORPORATION
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕНА



В 1979 году на широкие экраны ворвался «Чужой», хоррор-экшн от малоизвестного тогда Ридли Скотта. За ним последовало аж три продолжения, пока сериал не споткнулся и не заглох в 1997-м. В 1987 году мир заморожено смотрел «Хищника», а через три года его вторую часть. И снова – ни слуху ни духу.

Спасибо матушке Sierra Entertainment, которая в 1999-м подарила нам игру для PC Aliens versus Predator. Этот замечательнейший шутер предлагал на выбор три стороны: чужих, хищников и людей-морпехов. Удивительно, все они подчинялись собственной логике. Чужой, например, дрался лишь зубами, когтями и хвостом, зато мог бегать по стенам и потолку. Игра превращалась в stealth-action, потому что надо было незаметно подкрасться к врагу со спины. Хищник то охотился на других персонажей, то сам становился добычей, так что ему приходилось часто применять невидимость. Морпеху доставалось больше всех: вечная беготня по уровням и страх перед чужим, который может выскочить сзади, сверху или из-под пола, выматыва-

ли. Чтобы не заблудиться в темноте, надо было зажигать факелы. В сущности, игра превращалась в чистый survival horror. Концепция великолепная, не находите? Кроме того, в Aliens versus Predator для разных героев существовали разные типы зрения: обычное, с прибором ночного видения, тепловизор, эхолокация, ориентация по запахам, силе освещенности или электромагнитным полям. И каждый из них был хорош в конкретной ситуации, универсального решения не было. Ничего удивительного, что за игрой через два года последовало продолжение.

Гораздо интереснее, что задумка Sierra в 2004 году обернулась выпуском фильма, так и названного – «Чужие против Хищника». Режиссером стал Пол Андерсон, а это дорогого стоит. Речь в фильме шла о том, как людям и хищникам пришлось объединиться в борьбе против чужих, а в финале был многообещающий намек на сиквел: на корабле хищников, мирно улетающих с Земли, оказывается чужой. Шутка только в том, что самый первый «Чужой» начинается с того, что космическая экспедиция людей на-

ходит потерпевший крушение звездолет с яйцами чужих, то есть «Чужой против Хищника» знатоки воспринимают как предысторию. Действо же «Реквиема» будет развиваться между событиями этих двух лент: пробравшийся на корабль хищников чужой наводит там шороху и перебивает всех хозяев космической посудины. Когда звездолет падает на Землю, пришелец развлекается на всю катушку в провинциальном городке. Вторгается в частные дома, портит чужое имущество, кушает людей. Тогда за дело берется хищник по вызову, который прибыл к нам не за трофеями. Его не интересует охота как процесс, он пришел разобраться с разбушевавшимися чужими. Впрочем, он одинаково хладнокровно убивает и землян, и пришельцев. Да, выглядит он жутковато даже для хищника: в руках кнут, на плечах самонаводящиеся бластеры, а половина лица (морды?) обожжена кислотой. Видать, уже не первый год истребляет чужих. Профессионал!

Разумеется, по мотивам фильма в декабре вышла и игра, экшн-адвенчура для PSP Aliens vs. Predator: Requiem.





НЕФТЬ

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 10 ЯНВАРЯ

ЖАНР:	ДРАМА
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THERE WILL BE BLOOD
РЕЖИССЕР:	ПОЛ ТОМАС АНДЕРСОН
В РОЛЯХ:	ДАНИЭЛ ДЭЙ-ЛЮИС, ПОЛ ДЭНО, КЕВИН О'КОННОР
ПРОИЗВОДСТВО:	США, GHOULARDI FILM COMPANY
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	НЕ ОБЪЯВЛЕНА



Эптон Билл Синклер мало известен массовому российскому читателю (еще бы, его ведь не проходят в школе в обязательном порядке!). Однако интеллектуалы и книголюбы наверняка вспомнят этого классика американской литературы, который начал писать еще в позапрошлом веке, а закончил только во второй половине прошлого. Более 90 произведений – успех, достойный передачи «А вам слабо?!». Все те же интеллектуалы вспомнят, наверное, что Синклер был социалистом и даже высказывал анархистские идеи. Словом, на мирное дитя капитализма он никак не тянет. Его знаменитый роман «Джунгли» (1906), о нечеловеческих условиях труда на фабрике по упаковке мяса, обратил внимание общества и государства на проблему, да только сам классик копал глубже. Он говорил не о том, что пора бы СЭС проверить тот-то и тот-то завод, он ругал саму систему капитализма. Синклер говорил: «Трудно заставить человека понять что-то, если ему платят за то, чтобы он этого не понимал». Синклер продолжал бомбить капитализм и в своем романе «Нефть!» (1927). Его главный герой – сын нефтяного магната – сочувствует рабочим на вышках и заводах отца, да еще и «болеет» социализмом. Вокруг конфликта в семье американского олигарха и вертит сюжет книги.



В послужном списке Пола Томаса Андерсона, увы, нет блокбастеров. Напротив, многие из его работ выходили только на видео или вообще были эпизодами сериалов. Для большей части своих картин он был и сценаристом, и режиссером, и продюсером. И пусть вас не смущает название Coffee and Cigarettes в его фильмографии – лента не имеет ровным счетом никакого отношения к великолепному сборнику короткометражек Джима Джармуша. Тем не менее Андерсон снял (а также, по доброй традиции, спродюсировал) фильм There Will Be Blood по мотивам «Нефти» Синклера. Надо отметить, что Андерсон сильно перекроил сюжет (как, я не сказал вам, что он сам написал сценарий?), оставив нетронутой мораль. Главный герой фильма Дэниэл Плейнвью начинает простым старателем на серебряной шахте, но богатает на нефтяном бизнесе. Плейнвью-миллионер предстает перед нами целеустремленным, расчетливым и циничным мизантропом, который не остановится ни перед чем ради прибыли. Все люди для него ленивы и необразованны. И Дэниэлу ничего не стоит выселить Элая Сандэя со всей семьей (и, разумеется, не заплатив), если земля под их домом – отличное место для скважины. Самое простое решение – убить отца семейства, сэкономив кучу денег. О моральной стороне бизнеса, как и в романе Синклера, пойдет речь в картине Андерсона.



Вот вам хорошие новости, ценители экранизаций видеоигр: Кристоф Ганс, режиссер фильма по мотивам Silent Hill, взялся за киноадаптацию Onimusha. Если вам будет любопытно, то вот сюжет ленты в кратком изложении. Средневековая Япония. Военачальник Нобунага попадает в ловушку самурая Саманоскэ и, дабы не быть опозоренным, совершает сепуку. Но главный антигерой не может погибнуть в самом начале, поэтому два колдуна реанимируют его в образе человека-насекомого (заметьте, не тигра, не дракона и даже не заваливающей змеи). Коварное членистоногое задумало убрать солнце с небосвода, и для этого ему надо похитить двух особых девушек для магического ритуала. Двумя невезучими оказались принцесса Юки и дочь голландского негодяя Бритта. За них, соответственно, вступаются лично Саманоскэ и поверенный Бритты Джейкоб. Им двоим со своими зондер-командами и предстоит спасти любимых, а заодно и мир от инсектоида Нобунаги. Кстати, «Дисней» и Джерри Брукхаймер не стали ждать, пока Майкл Бей отснимет вторую часть «Трансформеров», и предложили срежиссировать «Принца Персии» Майку Ньюэллу (автору экранизации «Гарри Поттера и Кубка Огня»). Во всяком случае, Майкл не отказался сразу, а согласился обсудить вопрос. Между прочим, сюжет у ленты уже готов, написали его Джеффри Накманнофф и создатель игры Джордан Мехнер.



О целой череде ремейков стало известно в ноябре. Во-первых, Сильвестер Сталлоне попытается переплюнуть Чарльза Бронсона, сыгравшего главную роль в Death Wish 1974 года выпуска. Сюжет для обновленного Death Wish пишут Майкл Феррис и Джон Бранкато, авторы сценария третьего и четвертого «Терминаторов». История будет вертеться вокруг обычного горожанина, мстящего за нападение на его семью. Если все пойдет по плану, то фильм будет запущен в производство весной. Вторым номером программы идет The Day the Earth Stood Still (оригинал вышел в лохматом 1951), повествующая о пришельце и его ручном роботе. Инопланетянин прибыл на землю в разгар «холодной войны», чтобы наставить человечество на путь истинный. Только вот люди и не помышляют о мире во всем мире, так что пришелец вынужден идти на крайние меры. В фильме обещают засветиться Дженнивер Коннелли и Киану Ривз. Съемки начинаются в декабре. Еще один гость из далеких пятидесятых – High Noon, вестерн с Гарри Купером (на фото) в главной роли. Кто заменит Купера в амплуа шерифа, ждущего прибытия бандита на полуденном поезде и брошенного своими друзьями, неизвестно. Неизвестен, увы, и режиссер.



ПЛАНЕТА ОБЕЗЬЯН



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Вам когда-нибудь доводилось стоять в очереди на получение бумажки в каком-нибудь государственном учреждении? А бегать из кабинета одного «ответственного лица» в кабинет другого, надеясь заполучить роспись, разрешающую поставить штамп в документ, позволяющий получение еще одной росписи? А, наконец, наблюдать по телевизору или читать в газете интервью чиновника, про которого весь мир и еще добрая часть Юпитера и Марса знают, что в сознании его бюджетные и карманные деньги давно уравнились в правах?.. Как вы думаете, стоило ли вообще набирать обороты маховикам эволюции, если ее венец принял такую форму? Обязательно ли вообще быть человеком, если все вышеописанные действия вполне способно выполнять и другое существо, куда как менее разумное? Подозреваю, что если тритона обучить шлепать печатью по бумажкам, смотреть на вас презрительно из-под очков и уходить с работы на час и сорок минут раньше положенного срока, то справиться с этим

он будет вовсе не хуже, чем какая-нибудь расфуфыренная Галина Матвеевна из паспортного стола. Ну а с присваиванием бюджетных средств, выделенных на ремонт детских садов, вполне справится какой-нибудь бобер или енот, тем более, как нам всем известно, еноты вообще хорошо учатся... Вспоминается тонкая и на удивление изящная шутка из фильма «Я, робот». Главный герой, известный своим нетерпимым отношением к кибернетическим организмам, издеваясь, говорит роботу: «Ты всего лишь машина, имитация жизни! Может ли робот написать симфонию? Может ли робот превратить кусок холста в прекрасный шедевр?» На что робот, на секунду задумавшись, без тени иронии спрашивает у собеседника, обычного полицейского: «А ты можешь?» Классическая научная фантастика уже сто лет мусолит идею, согласно которой на смену человеку в недалеком будущем придут умелые машины, которые станут вместо людей выполнять рутинную работу. Ну а что если это будут вовсе не роботы? Неужели только высокотехнологичные и невероятно

дорогие механизмы смогут ставить штампы в пропусках и выдавать бумажки? Согласитесь, ведь на самом деле повседневная деятельность добрых десяти представителей человечества вовсе не требует сложной работы многоядерных процессоров, феноменального внимания и нечеловеческой памяти. Что если место человека займут не роботы, а родственные человеку живые существа, наделенные зачатками разума и хорошо развитым подражательным инстинктом? Именно эта идея и пришла в голову французскому писателю Пьеру Булю в далеком 1963 году, в результате чего и появился на свет занятный научно-фантастический роман «Планета обезьян» (La planete des singes). Приобретшая немалую популярность история впоследствии была несколько раз экранизирована, сделалась основой для нескольких телевизионных циклов, комиксов, компьютерных игр и довольно известного киносериала. В 60-х книга эта была весьма удачно переведена на русский язык и быстро сделалась одним из любимых научно-фантастических произведений целого поколения –

сложно было отыскать библиотеку, в которой бы не стояла на полках «Планета обезьян». Моя мама, увидев, что я вместо бегающе-прыгающих человечков разглядываю на экране своей Nintendo DS черные букочки, спросила, что это такое я там листаю, и когда услышала, что перечитываю «Планету обезьян», заволновалась и рассказала о том, как стащила в октябратские годы из собранных классов на макулатуру кип бумаг невесть каким образом туда попавший роман Пьера Буля, а потом недели две боялась, что за это ее однажды ночью задушит Ленин...

В общем, с нашей стороны будет некрасиво в преддверии сорокапятилетнего юбилея романа не вспомнить о бурном прошлом книги Буля. Как ни крути, а это произведение по сей день остается весьма значимым в научно-фантастической Вселенной, а дети его и внуки – занятыми представителями различных направлений искусства.

Электрик-мечтатель и межзвездные полеты

Пьер Буль – один из тех немногих инженеров-электриков, кому волею судьбы довелось



прожить бурную и богатую на события жизнь. Вплоть до двадцатичетырехлетнего возраста его интересовали лишь таинства монтажа силовых электроустановок и загадки обслуживания слаботочных систем зданий. Однако в 1936 году он совершенно внезапно бросает все свои французские дела и уезжает в Малайзию, где постигает тонкое искусство работы плантационным технологом. Следующий этап жизни бывшего инженера-электрика еще более удивителен и необычен – с началом Второй мировой он становится шпионом французского Сопротивления. После нескольких успешно проведенных операций (за которые по окончании войны Буль получит несколько высших военных наград) Пьер попадает в плен и приговаривается к пожизненному заключению в сайгонском лагере. Лишь невероятным чудом ему, обреченному, удастся совершить дерзкий побег и присоединиться к английскому экспедиционному корпусу, с которым он и дойдет войну до победного конца. Удивительно, не так ли? Одной только этой невероятной историей о десяти годах своей жизни Буль заслужил право стать

гордостью не только всех инженеров-электриков в мире, но и вообще всех представителей малоромантических профессий, изнывающих от рутинной монотонности бытия... Однако это еще не все. По завершении военной карьеры Буль с головой бросается в литературу. Выпустив пару добротных, но почти не замеченных читателями романов, он создает один из главных своих литературных шедевров – роман «Мост через реку Квай» (Le pont de la riviere Kwai), по сюжету которого пять лет спустя режиссер Дэвид Лин поставит одноименный фильм. А уже в 58-м году экранизация книги «Мост через реку Квай» совершенно заслуженно возьмет семь премий «Оскар», сделав имя Пьера Буля известным во всех уголках земного шара. ...Время идет, и в какой-то момент инструментария реалистической прозы Пьеру Булю становится недостаточно для реализации всех его многочисленных идей. Писатель обращается к набравшей в те годы популярность научной фантастике и создает роман «Планета обезьян», который по сей день многие читатели считают глав-

ной вершиной творчества Буля и одним из самых выдающихся образчиков франкоязычной литературы второй половины XX века. Итак, в начале романа нам представляют пару космических путешественников, отдыхающих на своем летательном аппарате. В описание героев автор не вдается, лишь рассказывает, как тем случайно удается выудить из бескрайнего космического вакуума бутылку, в которой запечатано послание от начинающего журналиста Улисса Меру. В послании этом Улисс рассказывает невероятную историю путешествия на планету обезьян. Собственно, основная часть романа представляет собой эту самую «историю в истории» – рассказ от первого лица о невероятной цивилизации, в которой обезьяны выступают в качестве единственного разумного вида, а люди представляют собой диких животных. Улисс, молодой физик Артур Левэн и пожилой профессор-гений Антель на околосветовой скорости (отсюда и скорость передвижения, и парадоксы Эйнштейна, и различное течение времени на Земле и на космическом корабле) совершают путешествие в систе-

му звезды Бетельгейзе, где высаживаются с целью исследования на одной из экзопланет. Удивительное открытие ожидает наших героев – на планете они встречают... кучу совершенно голых людей. Люди эти – вовсе не нудисты, а местные зверушки. Тогда как господствующим видом являются обезьяны, расхаживающие в костюмах, владеющие огнестрельным оружием, читающие газеты и катающиеся на автомобилях. Артур Левэн во время охоты обезьян на людей погибает, профессор Антель теряется, а Улисс попадает в исследовательский институт, где над ним, как и над прочими пойманными людьми, ставят опыты. Через некоторое время нашему журналисту удастся доказать свою разумность и он становится объектом пристального внимания всего обезьяньего общества, он находит себе друзей и приятелей и даже заводит среди прочих плененных людей женщину, которую постепенно наставляет на путь разумности. Подобный ход дел сильно не по душе орангутангам-догматам, готовым до посинения защищать ортодоксальные взгляды и каноническую науку, утверждающие, что обезьяна –

1 Отсек управления космическим кораблем в «Планете обезьян» образца шестидесяти восьмидесяти годов. Плоть и кровь американской кинофантастики 60-х.

2 Занятный весьма эпизод из первой «Планеты обезьян» — неожиданная и необоснованная попытка «поддаться хоррору». В результате некоего временного катаклизма один из членов экипажа вышел из анабиоза раньше, чем следовало, и скончался от старости.

3 Нова, бессловесная гевушка с планеты обезьян и любовь всей жизни главного героя.

4 Давно уже ставшая классической сцена из первого фильма киноцикла — главный герой падает на колени и в ярости прокинькает небо, обнаружив разломанную Статую Свободы и поняв, что попал на Землю в далеком бугу-щем.

1



2



3



4



Обезьяна, которую отменили

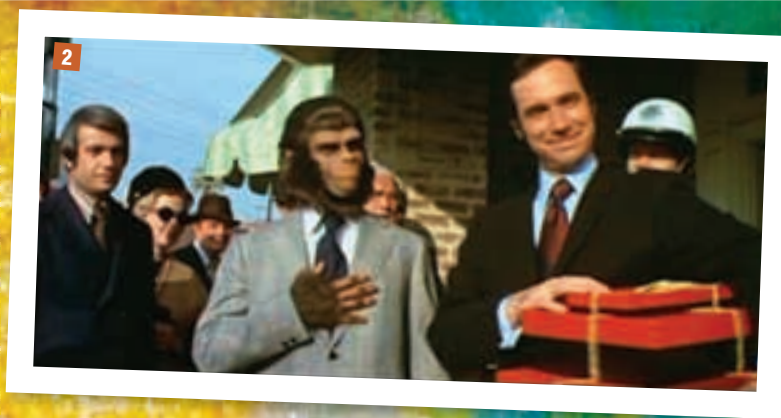
В начале 80-х годов компания 20th Century Fox Videogames на все лапы расхваливала игру Planet of The Apes, разработывавшуюся для платформы Atari 2600. Однако в конце восьмидесят третьего случился великий игровой катаклизм, погребший множество игровых компаний и начатых проектов. Попал под тяжелые жернова кризиса и проект игры по «Планете обезьян», после чего, как считалось, был навеки утрачен. Однако в 2002 году вебмастер одного из крупных фэн-сайтов, посвященных играм для Atari, отыскал этот потерянный игровое изделие — оказывается, сохранился прототип игры, скитавшийся по свету без каких-либо опознавательных знаков и инструкций под названием Alligator People. Исследователь установил, что эта загадочная неогитра и есть версия планировавшейся Planet of The Apes, в том виде, в котором она существовала до начала великого игрового кризиса. Разумеется, игра эта незаконченная, в ней недостает множества обещанных фишек, однако попробовать на вкус этот так и не рожденный артефакт игровой индустрии 80-х вполне возможно. Что же, еще одной загадкой в мире стало меньше. Думаю, стоит теперь допустить того соборазительного вебмастера до оригиналов манускрипта Войнич — глядишь, он и их расколет.

единственный разумный вид и венец эволюции... Ознакомившись с результатами исследований, проведенных его приятелями, Улисс выдвигает гипотезу, что обезьяний мир — далеко не закономерное эволюционное образование, но просто карикатурное изображение любого человеческого социума, получившееся в результате того, что обезьяны стали во всем подражать людям, тогда как сами люди безнадежно вырождались. Теория эта впоследствии получает наглядное подтверждение по всем фронтам — в институте изучения мозга шимпанзе-исследователям удается пробудить генную память (не смейтесь, это все-таки фантастика середины минувшего века) людей и ознакомиться с разговорами и мыслями отдельных представителей человеческого периода начала господства обезьян. В какой-то момент Улисс становится опасным для обезьяньего социума, тем более что он грезит идеей стать мессией, спасителем рода человеческого от обезьяньего ига. Герою нашему грозит смерть, поэтому приятели отправляют его на искусственном спутнике обратно на

космический корабль и на веки вечные вычеркивают из истории своей планеты. В конце читателей ожидает два сюжетных «твиста», которые я сейчас бесстыдно раскрою. Если кто из вас роман еще не читал, но собирается сделать это в недалеком будущем — советую закрыть следующий абзац коробочкой с диском или ладошкой. ...Итак, герой благополучно возвращается на Землю, где обнаруживает, что за истекшие годы на родине случилось ровной такой же финт, что и на экзопланете Бетельгейзе, и единственным разумным видом стали обезьяны. Это «твист» номер один. «Твист» номер два возвращает нас к упомянутым в начале космическим путешественникам, выловившим бутылку с мемуарами Улисса. Автор наконец-то описывает нам читателей своих записок: «Затем он начал передвигать многочисленные рычажки управления, ловко пользуясь всеми четырьмя руками, а Филлис энергично потрясла волосатыми ушами, чтобы отогнать последнюю тень сомнения, вынула пудреницу и, поскольку порт был уже близок, легкой розовой пуховкой

припудрила свою очаровательную мордочку самки-шимпанзе». В общем, все ясно. Изящный финал. Понятное дело, что роман Буля вовсе не об обезьянах, не об их взаимоотношениях с людьми; не о космических полетах, не о парадоксах Эйнштейна и уж точно не о превратностях эволюции. «Планета обезьян» — это книга о людях, о современном нам обществе, обществе, которое с невероятной легкостью может быть скопировано к подражанию. Брошенный со стороны взгляд на господствующую до сих пор систему, при которой без бумажки ты — известно кто; а человек, отвечающий за выдачу этой самой бумажки, — бог и судья, вряд ли убедит взирающего в том, что он лицезрит венец эволюции. Недаром автор устами героя обрушивается и на писателей, лишь несколько раз за два-три столетия способных написать шедевр, тогда как «...остальные писатели ему подражают, то есть переписывают его, и в свет выходят сотни тысяч новых книг, с более или менее различными названиями, в которых говорится о том же са-

- 1 Обезьяний милитарист-диктатор из фильма «Пог планетой обезьян».
- 2 Довольно забавный эпизод из второй части классической картины — обезьяны лигеры парятся в бане, обсуждая насущные политические проблемы.
- 3 Распевающие псалмы мутанты из картины «Пог планетой обезьян».
- 4 Божественная ягерная бомба.



мом с помощью более или менее измененных комбинаций фраз». Разве с этим не справиться хорошо обученная обезьяна? Тем более что «обезьянам нет никакой нужды понимать, что именно они переписывают, чтобы составить на основе одной-единственной книги тысячи новых томов». А разве не справедливо это для современного кинематографа? Музыка? Индустрии, наконец, компьютерных игр?.. «Планета обезьян» – редкий представитель жанра «сатиры без улыбки». Читая описания обезьяньего социума, смеяться не хочется; зато хочется думать. И в какой-то момент становится довольно грустно: а ведь действительно, почти вся наша современная культура, да и весь нынешний социум, с легкостью мог бы быть заменен дрессированными зверушками. Без особой потери качества. Тоскливо.

Обезьяны на экране

Голливудская Фабрика Грез откликнулась на роман Буля по-своему. «Круто, интересно и актуально, – решили кинососы, – можно сделать офигенный фильм!» Впрочем, имелось

одно нешуточное препятствие – в те годы научно-фантастическое кино чаще всего проходило по ведомству b-movies, фильмов класса «Б», и вкладывать в него деньги было несколько рискованно. А деньги требовались существенные – необходимо было создать удивительный мир обезьян, одновременно отличный от нашего и невероятно с ним схожий. Именно по этой причине и был забракован первоначальный вариант сценария, написанный Родом Стерлингом. Автор оставил обезьяний социум на таком же уровне развития, на каком он и был в романе Буля (то есть где-то на уровне наших 60-х годов XX века), что, естественно, требовало возведения дорогостоящих конструкций, дизайна и создания разнообразной техники, оборудования, зданий. В конце концов сценарий был переписан, а обезьянье общество отправлено лет на сто пятьдесят в прошлое. И так, космические странники приземляются на незнакомой планете, корабль их тонет, и они вынуждены отправиться исследовать ее поверхность. Вскоре они встречают туземцев, кутающихся в драное тряпье (сцена-

рист хотел сперва, чтобы у всех людей, в том числе и женщин, был обнажен торс, однако руководство киностудии, желавшее получить фильму рейтинг PG, отказалось наотрез), а затем и разумных обезьян. Герой наш попадает в заточение, откуда, впрочем, в итоге с помощью друзей-шимпанзе спасается. Далее следует сюжетный «твист», отличный от того, который был использован у Пьера Буля, и, по слухам, нравящийся французскому писателю даже больше, чем его собственный вариант. Местом действия фильма оказывается Земля в далеком будущем, что становится понятно во время легендарной сцены: герой в ужасе опускается на песок, обнаружив на берегу моря разломанную и изувеченную Статую Свободы. Снятый в далеком 68-м году Франклином Шэффнером по сценарию Майкла Уилсона и Рода Стерлинга фильм «Планета обезьян» (Planet of the Apes), несмотря на некоторые кардинальные различия с сюжетом оригинального романа, явно просматривающиеся «приключенчески» черты и весьма серьезное упрощение смысловой компоненты, тем не менее,

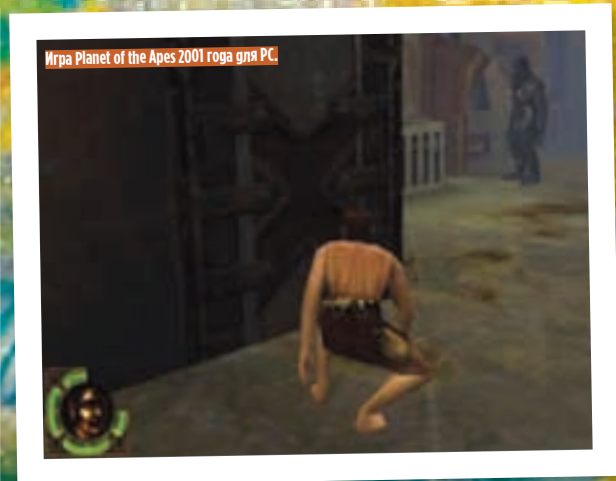
заслуживает самых лестных оценок. Во-первых, режиссура (не забываем, на дворе – конец 60-х, к научной фантастике отношение весьма скептическое) картины находится на самом высоком уровне. Во-вторых, грим актеров (на который, кстати говоря, были потрачены рекордные для кинематографа 17% от общего бюджета фильма) невероятно убедителен, и даже сейчас, когда большинство старых фантастических лент вызывает улыбку, выглядит удивительно правдоподобным. Пересматривая картину, я, например, охотно верила в то, что обезьяны – настоящие обезьяны, а не загримированные люди. В-третьих, сюжет, удачно совместивший в себе задумки Буля и весьма оригинальные находки сценаристов, являет собой почти эталонный образец того, как следует адаптировать для большого экрана популярные научно-фантастические произведения. Одним словом, это был прекрасный фильм, который даже сейчас можно пересмотреть с большим удовольствием и без риска заполучить аллергию на старый фантастический кинематограф.

1 Зира, попав на Землю, как и главный герой романа Буля, уголивший на планету обезьян, проходит тест на интеллект в третьей части кинокартины.

2 Корнелиус в пиджаке.

3 Зира и Корнелиус выступают перед президентской комиссией. Кадр из фильма «Бегство с планеты обезьян».

4 Кто бы мог подумать, что у фильма с таким стильным и ироничным началом (первые минуты три после начала просмотра «Планеты обезьян» Тима Бертона испытываешь чувство восторга) окажется напрочь провалено все остальное?..



1 Единственное, пожалуй, за что картину Бертон критиковать нельзя, это за визуальное решение. Как и во всех прочих работах этого режиссера, оно безупречно.

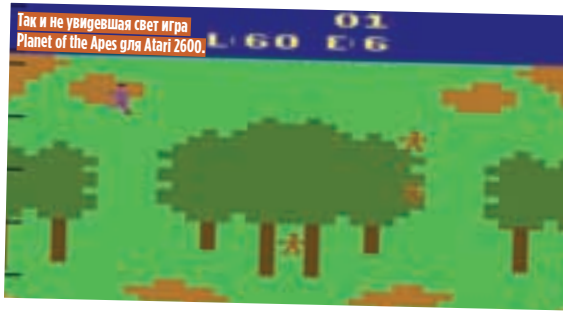
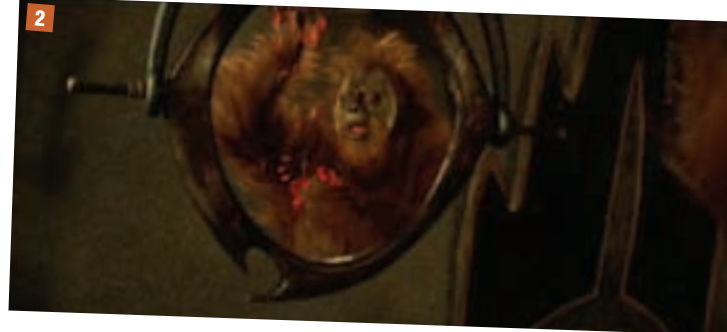
2 Очевидно, что Бертон старался выполнить свой фильм в стилистике классической кинофантастики образца 70-х годов. Ему однажды уже удалось это сделать – в чужесной постмодернистской пародии «Марс атакует!», однако закрепить успех не получилось. Его «Планета обезьян» смотрится не как изящная деконструкция наивных картин 70-х годов, а как всамделишный трэшак середины 50-х.

«Планета обезьян» удачно выступила в кинопрокате, многократно окупив вложенные в нее деньги, чем и обрекла себя на появление нескольких продолжений. Первый – «Под планетой обезьян» (Beneath the Planet of the Apes), снятый режиссером Тэдом Постом, – вышел на большие экраны в 1970 году. В этом фильме почти ничего не осталось от Пьера Буля, зато добавилось немало канонической чепухи, характерной для американской кинофантастики 60-х и 70-х годов. И так, на поиски пропавшего в первой части экипажа отправляется еще один корабль, который попадает в точно такой же космический катаклизм и терпит крушение на планете обезьян (которая, как мы помним, есть не что иное, как Земля в далеком будущем). Пилот космического корабля пытается отыскать нашего пропавшего героя, а вместо этого находит под земной толщей цивилизацию мутантов-тепелатов, поклоняющихся ядерной бомбе. На поверхности же в это самое время власть в обезьяньем обществе захватывает некий помешанный милитарист, который горит желанием срочно развязать с кем-нибудь войну.

Естественно, развязывает он ее с подземными мутантами. Те, спев своей возлюбленной бомбе несколько псалмов, решают ее жакнуть. Судя по всему, ближе к концу работы сценаристов уволили, а замену отыскать не смогли, в итоге сюжетную линию завершал продюсер, а может быть, местный дворник: фильм обрывается неожиданным ядерным взрывом, который уничтожает планету. В 71-м году режиссер Дон Тэйлор совершенно внезапно снял еще один чрезвычайно удачный сиквел «Планеты обезьян» – фильм «Побег с планеты обезьян» (Escape from the Planet of the Apes), в котором предложил зрителям взглянуть на инверсный вариант первой части картины и оригинального романа Пьера Буля. Трех шимпанзе удалось, используя земной космический корабль, спастись со взорвавшейся планеты. Ударная волна невероятным образом разорвала пространственно-временную континуум и забросила мохнатых героев в прошлое, то есть в современное нам настоящее. «Побег с планеты обезьян» – очень симпатичная история того, как Земля приняла мохнатых посланцев из далекого будущего.

В 72-м году режиссер Джон Ли Томсон снял четвертую часть киносаги – фильм «Завоевание планеты обезьян» (Conquest of the Planet of the Apes), в котором рассказал историю, как обезьяны завоевали Землю. А в 73-м он же закончил работу над последним эпизодом пенталогии – фильмом «Битва за планету обезьян» (Battle for the Planet of the Apes), повествующим о том, как после завоевания планеты обезьяны пытались ужиться с порабощенными людьми. На этом издевательства над хладным трупом киноцикла были прекращены, а Джон Ли Томсон получил официальный титул его могилщика. Впрочем, был еще телевизионный сериал «Планета обезьян» (Planet of the Apes), демонстрировавшийся зрителям канала CBS с сентября по декабрь 1974 года. Базировался он не столько на сюжете романа Пьера Буля, сколько на первых двух частях киноцикла. Показано было тринадцать сорокапятиминутных эпизодов сериала, которые особого успеха у зрителей не снискали. Наконец, в 1975-м на канале NBC был запущен анима-

онный телевизионный сериал «Возвращение на планету обезьян» (Return to the Planet of the Apes), транслировавшийся на протяжении целого года. Сериал этот имел много существенных отличий от предшественников, главным из которых было, пожалуй, возвращение к каноническому высокотехнологическому обезьяньему обществу, описанному в романе Буля. Сценарий каждого из тринадцати получасовых эпизодов, кстати говоря, был неожиданно глубок и интересен (уж точно интереснее двух последних частей киноцикла), однако многие почитатели вселенной восприняли сериал с изрядной долей скепсиса. Высоких рейтингов он так и не собрал, потому и был закрыт в сентябре семьдесят шестого. Вот, собственно, мы и добрались до произведения, которое я, была б моя воля, вообще бы не описывала и забыла бы, как кошмарный сон. В 2001 году один из самых талантливых современных режиссеров Тим Бертон (отец «Бэтмена», «Эдварда Руки-ножницы», «Эда Вуда» и уймы других восхитительных кинокартин) закончил работу над своей высо-



Так и не увидевшая свет игра Planet of the Apes для Atari 2600.

кобюджетной (сто миллионов долларов!) версией фильма по роману Пьера Буля. Многие зрители по не вполне понятной мне причине уверены, что картина эта — римейк ленты шестидесяти восьмью года. Однако это совершенно самостоятельное произведение, отношение к картине Шэффнера имеющее весьма отдаленное. Сценаристы безжалостно выкромали из оригинального сюжета практически всю социальную и сатирическую составляющую, превратив «Планету обезьян» в глянцевою сказку о борьбе добра со злом, гуманизме и торжестве справедливости. Самое ужасное в картине — ее концовка. Тим Бертон зачем-то захотел сохранить сюжетный «твист» оригинального романа и пришел его к своему произведению толстенными белыми нитками, уничтожив при этом даже видимость гармонии и здравого смысла. Критики буквально уничтожили бертоновскую «Планету обезьян» — и правильно сделали! Если бы фильм оказался успешным, то, по словам Бертон, нас бы ждал целый цикл картин о противостоянии обезьяньей и человеческой цивилизаций.

Кстати, по мотивам картины Бертон писатель Уильям Куик зачем-то написал роман «Планета обезьян: Падение» (Planet of the Apes: The Fall), пополнив и без того богатый список новеллизаций фильма, поставленных по роману Буля. Помимо фильмов, телесериала, анимационного цикла и кучи третьесортных новеллизаций, по мотивам «Планеты обезьян» было выпущено несколько серий комиксов, наиболее удачные из которых издавались, по понятное дело, студией Marvel Comics.

Обезьяны и пиксели

Недолгий роман игровой индустрии и «Планеты обезьян» завязался в сентябре 2001 года, когда компания Ubisoft выпустила для PC чудовищную приключенческую игру Planet of the Apes. Понятно, что первоначально задумывалось, что это электронное исчадие будет идти нога в ногу со своим старшим собратом, рожденным фантазией Тима Бертон, собирая дивиденды от близкого с ним родства. Но впоследствии обнаружилось, что собрат хромает на обе ноги и страдает от тяжелой формы идиотизма.

Надежду примазаться к успеху фильма пришлось оставить, и игра выпускалась в свет уже как вполне самостоятельный продукт, «наверняка способный заинтересовать целевую аудиторию».

Увы. Убогий геймплей, страшноватое графическое решение, невероятно скучный линейный сценарий и отсутствие хотя бы малейшей оригинальной мысли привели к тому, что игра Planet of the Apes получила пинков даже больше, чем пресловутая картина Бертон. И это-то несмотря на то, что сюжет игры в целом больше схож с сюжетом оригинального романа, нежели сюжет новоиспеченного кинофильма.

Игровой процесс Planet of the Apes можно описать парой слов — пародия на Tomb Raider, с обезьянами и чрезвычайно мутными диалогами. В том же 2001 году австралийская компания Torus Games, специализирующаяся преимущественно на выпуске игр по лицензиям, закончила работу над игрой Planet of the Apes для двух портативных консолей от Nintendo — Game Boy Color и Game Boy Advance. В отличие от компьютерного своего

родственника, также изданного компанией Ubisoft, портативно-приставочная версия «Планеты обезьян» представляла собой довольно приличный платформер и сюжетно базировалась на оригинальных кинофильмах 70-х годов. В 2002 году на первой PlayStation вышла игра Planet of the Apes, представляющая собой не что иное, как тривиальный порт компьютерной версии одноименного продукта. Как это ни странно, но больше компьютерных или консольных игр, основанных на сюжете «Планеты обезьян», нет. И, судя по провалу фильма Бертон и крайне низкой популярности одноименной игры, в ближайшее время не предвидится. Впрочем, может, это и к лучшему?.. Роман Буля довольно сложно представить облаченным в игровые одежды (кем надо управлять? что делать? каковы цели игры? на чем строить геймплей?), а обращать сложную социальную фантастику французского писателя в тривиального представителя жанра «поубивай-их-всех» — как-то некрасиво и, пожалуй, даже нелепо. Право слово, лучше перечитать книгу. **СМ**

1 Бертон «починил» один из самых странных эпизодов романа Буля — фрагмент с восстановлением памяти одного из плененных людей. Информация о том, как обезьяны овладели миром, оказалась записана вовсе не в мозге женщины, а в памяти компьютера. Увы, этот фрагмент — единственное улучшение, сделанное Бертоном, по сравнению с оригиналом. Мало, преступно мало...

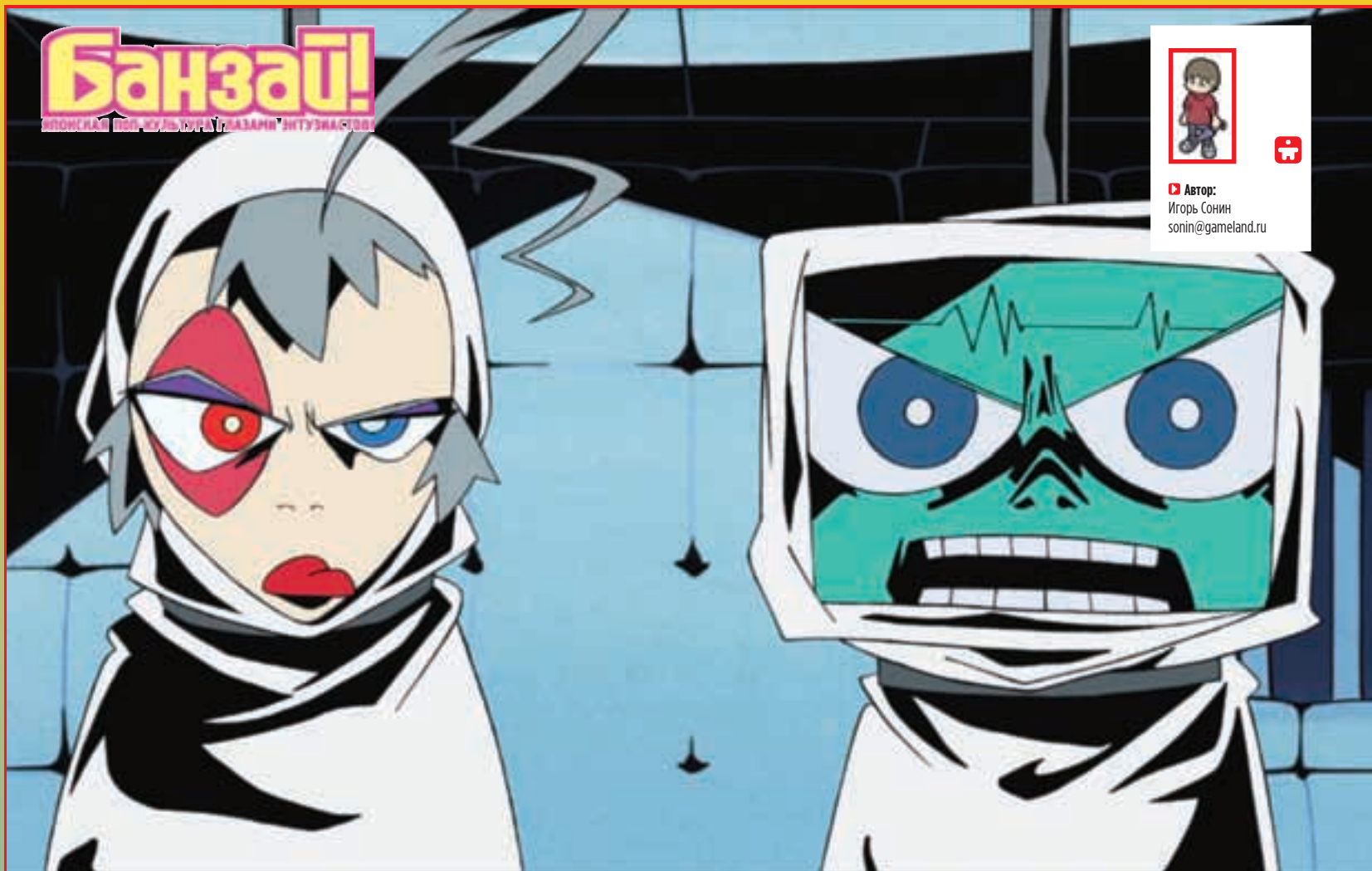
2 Одна из немногочисленных стилизных находок Бертон — прихорашивающийся перед зеркалом орангутанг.

3 Даже сам Тим Бертон так и не смог дать внятного объяснения концовке своего фильма. Не получилось ни гани уважения роману Буля, ни изящной иронии, ни стильного сюжетного хода.

Банзай!
 ИКОСИДЭ ПОС-ЧУДЬ ХУРА, ГАЗАМИ ЭНТУМАСТАВ



Автор:
 Игорь Сонин
 sonin@gameland.ru



DEAD LEAVES: ЗВЕЗДНАЯ ТЮРЯГА

АНИМЕ: Dead Leaves: Звездная тюряга | ФОРМАТ: OVA | РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Хироюки Имайси, 2004 | ИЗДАТЕЛЬ: MC Entertainment | СТУДИЯ: Production I.G | НАШ РЕЙТИНГ: для гранатов

Режиссер Хироюки Имайси – честный парень. Он не советует садиться за Dead Leaves в трезвом виде и настаивает на том, чтобы перед просмотром зритель пропустил пару стаканчиков чего-то крепкого. На американском DVD-издании Dead Leaves есть потрясающие материалы о том, как пьяные создатели обсуждают, что же такое у них получилось. На протяжении всех пятидесяти минут Dead Leaves события сменяются с головокружительной быстротой и, видимо, даже авторы не поняли, чего натворили. Графика от американского мультика, сюжет от соседского наркомана, дорогая экспериментальная анимация, неподражаемый Каппей Ямагути (Ранма в «Ранма 1/2») и Усопп в One Piece) в роли полудурка с телевизором вместо башки – все вместе это предвещало либо громкий успех, либо феерический провал... И, в общем, успеха не было. Dead Leaves с первых же минут берет быка за рога. Аниме начинается с того, что главные герои – опасная красавица Панди и социопат Ретро – приходят в себя голыми в космической пустыне. Через минуту они решают ограбить магазин в поисках еды и шмоток. Через две – уходят от полицейской погони на угнанной тачке. Через три – сражаются с боевым роботом

стражей порядка. Через четыре – сидят в лунной тюрьме Dead Leaves. Титры, начало фильма. За первые пять минут герои успевают походя отправить на тот свет где-то с сотню полицейских и мирных граждан, да и в дальнейшем события развиваются не менее быстро, бессмысленно и беспощадно. Герои сбегают из камеры при помощи секса, поднимают тюремный мятеж, а дальше сюжет окончательно съезжает с катушек и разобратся в том, что творится на экране, становится вообще невозможно. Все персонажи, включая Панди и Ретро – сплошь психи и упыри, а у самого колоритного космического зека вместо пениса дрель, которой он не стесняется пользоваться. Сопереживать этим укуркам принципиально невозможно, да авторы на это и не надеялись: у героев нет ни прошлого, ни будущего, ни мыслей, ни характеров – ничего. Другие авангардные аниме обычно берут за счет хитрого философского подтекста. Например, в том же экспериментальном Cat Soup (Nekojiu-So) в сценах можно подолгу находить скрытые смыслы. А в Dead Leaves нет и намека на что-то большее. Есть голые девки, похабщина и насилие. В финале космическая спасательная капсула падает на землю, убивая случайного прохожего. И это не символ и не концеп-

туальная идея, это от безысходности и желания хоть как-то выделиться. При этом техническому исполнению Dead Leaves можно только позавидовать. Аниме сделано в любопытном визуальном стиле, напоминающем скорее об американских мультфильмах, чем о симпатичных японских дизайнах. Ломаные контуры, резкие тени, детально отрисованные взрывы, «комиксовые» надписи на весь экран, голливудские ракурсы – все наводит на мысль, что перед тобой не обычное аниме, а нечто совсем иного рода. Анимация задает тон с первых же минут: герои движутся очень плавно и красиво, камера дает эффектные планы... Эх, эту бы энергию да на создание остросюжетного боевика в стиле Джона Ву, вот уж получился бы хит! Хорошей музыкой Dead Leaves, увы, зрителя не балует – а ведь это как раз тот случай, когда удачная звуковая дорожка могла бы вытиснуть на себе все аниме целиком. Для примера вспомним FLCL, где замечательные песни рок-группы The Pillows звучат чуть ли не постоянно. В России «Dead Leaves: Звездная тюряга» публикуется компанией MC Entertainment. Желтая полоска наверху диска предупреждает об использовании ненормативной лексики в русской озвучке. Однако сам перевод нам совершенно не понравился.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип WHO SENT YA?!, смонтированный из сцен аниме «Dead Leaves: Звездная тюрюга» на песню Deadfall калифорнийской группы Snot; клип Red September, смонтированный из сцен аниме Bleach на песню September американской группы Spoken; российский трейлер OVA-сериала «Прочти или умри» (Read or Die); официальный музыкальный клип на песню Cosmic Travel группы SOUL'd OUT.



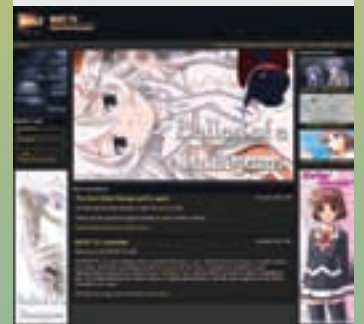
Примерно так вы будете чувствовать себя через 15, 30 или 45 минут просмотра. Это тот случай, когда стабильность – не признак мастерства.



Внешний вид Dead Leaves напоминает скорее об американских мультфильмах, чем об аниме. Ну не рисуют так японцы, и все тут.



Наконец-то, свершилось! Нашлась японская компания, готовая помочь мировому зрителю увидеть новинки аниме через Сеть, не пренебрегая авторскими правами создателей. Фирма Bost Digital Entertainment, которая нынче состоит всего из пяти человек, открыла сетевой кинотеатр по адресу <http://www.bosttv.com>. Сейчас, когда компания только начинает деятельность, на сайте можно посмотреть нишевые и экспериментальные сериалы Ballad of a Shinigami, Keitai Shoujo и Hanbun no Tsuki ga Noboru Sora. Думается, что права на распространение этих сериалов получить было не сложно. В дальнейших планах Bost Digital Entertainment расширение сотрудничества с японскими компаниями и публикация аниме по принципу «напрямую из Японии». И, может быть, у нас наконец-то появится нормальный способ смотреть новые сериалы в тот же день, когда их крутят на японских телеканалах. С нетерпением ждем успехов этого амбициозного начинания.



Прочие новости из Интернета. Культовый японский магазин догзинси Comic Toranoana открыл отдел торговли через Интернет. Сайт под названием Toranoana Download Store расположен по адресу <http://dl.toranoana.jp>. Здесь свободно продаются фантастические раритеты, ради которых многие энтузиасты специально ездили в Японию. А теперь, благодаря новейшим информационным технологиям, в онлайн можно приобрести любительскую мангу, компьютерные игры и коллекции иллюстраций. Художники, обеспокоенные соблюдением авторских прав на свои произведения, могут защитить их с помощью технологии Keyring PDF. Обычная цена – двести пятьдесят рублей за мангу, меньше пяти сот рублей за игру. И обязательная в нашем случае ложка дегтя: все это счастье доступно только японцам, а магазин работает только на японском языке. Нам остается только пялиться на картинки под грифом «детям от 18 вход воспрещен».



Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Dead Leaves: Звездная тюрьма». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 февраля.

ВОПРОС:
**У КОГО ИЗ ЭТИХ ГЕРОЕВ
ТЕЛЕВИЗОР ВМЕСТО БАШКИ?**

1. СИКАМАРУ ИЗ NARUTO.
2. ТАМАХОМЕ ИЗ «ТАИНСТВЕННОЙ ИГРЫ».
3. КАНТИ ИЗ FLCL.



Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

E-mail: banzai-konkurs@gameland.ru

ОЧЕРЕДНОЙ ПОБЕДИТЕЛЬ!

Три DVD с аниме «Махороматик» получает Михаил Кротов из Тольятти. В октябре существовало три манга-адаптации Mobile Suit Gundam 00.



Мы как-то упустили момент и забыли рассказать вам о прошедших этой осенью перестановках на российском рынке аниме. Наверстываем упущенное. Итак, компания XL Media, опубликовавшая на DVD телесериалы «Волчий дождь», «Беспокойные сердца» и «Эксперименты Лэйн», была приобретена японской фирмой Realmedia Japan. Теперь на базе XL Media работает российский офис «Реанимедиа», расположенный в Воронеже. Задача компании – «выпуск изданий, приближенных по качеству изображения, упаковки и дополнительных материалов к японским отраслевым стандартам качества». Не сомневаемся, они справятся, ведь, как-никак, XL Media выпускала уникальные, непоправимые издания. Новообразованная «Реанимедиа» с ходу заявила о приобретении прав на публикацию великолепных полнометражных фильмов «Пять сантиметров в секунду» (Byousoku Go Senchimotoru) и «Девочка, покорившая время» (Toki wo Kakeru Shoujo), а также на один из самых громких телесериалов негавного времени – «Меланхолия Харуки Сузумии» (Suzumiya Haruhi no Yūutsu). Первые диски должны появиться со дня на день, и мы обязательно расскажем о них в следующих выпусках рубрики «Банзай!».

Персонажи говорят длинными и тяжелыми фразами, которые совершенно не подходят к идиотским ситуациям, в которых оказываются герои. Обещанная ненормативная лексика проскакивает лишь изредка, в основном в несмелых репликах в стиле «Где огнетушитель нах?» На диске записана японская и русская озвучка в форматах 5.1, есть русские субтитры. Актеры поработали спустя рукава: то и дело замечаешь, как наша озвучка промывается мимо реплик японских коллег. Наши переводчики повадились использовать для этой OVA название «Мертвые листья», что не более верно, чем «Призрак в доспехах» вместо Ghost in the Shell. На самом деле в названии имеется в виду лунная тюрьма, откуда можно выйти только мертвым. Поэтому официальное название – «Dead Leaves: Звездная тюрьма» – оказывается гораздо ближе к истине.

На каждого Моцарта найдется свой Сальери, на каждое FLCL – свой Dead Leaves. Хироюки Имайси, кстати, работал аниматором при создании потрясающей гайнаксовской FLCL, но, похоже, вынес мало ценного из сотрудничества с тамошими звездами. Dead Leaves рвется с места в карьер и расстается со зрителем так же охотно, как знакомится. Любопытные авторские задумки и свежие художественные решения не складываются в единое целое: проседает сюжет, впечатление портит бессмысленная жестокость и неуместные пошлости. В конце концов, претензия на новаторство и само новаторство – совсем разные вещи. Хироюки Имайси прав: без бутылки сложно воспринимать происходящее на экране. Кстати, вы знаете, что получится, если быстро произнести вслух слова «пир духа»?



Иногда камера бьет потрясающие планы. Такое бы – да в анимешных боевиках.



Если вы любите искать в аниме философские подтексты, предлагаем потренироваться на этой картинке.



Как оказалось, не только японцы, но и американцы в канун Нового года решили срочно открывать сетевые представительства своих аниме-компаний. Телеканал Anime Network по адресу <http://www.theanimenetwork.com/aod> открыл службу бесплатного показа аниме через Сеть. Единственное, с чем придется мириться пользователю, – это необходимость смотреть рекламу перед началом и во время просмотра. Авторы службы обещают публиковать новое аниме каждый четверг, а сейчас на сайте уже доступны по три эпизода из Ah! My Goddess: Flights of Fancy, Air Gear, Comic Party: Revolution, Jinki:Extend, Kurau: Phantom Memory, Pani Poni Dash!, Saiyuki и некоторых других сериалов. Служба совершенно бесплатна и доступна для всех желающих... проживающих на территории США. Аналогичная служба Toonami Jetstream также доступна только в США, а еще один конкурент, Adult Swim Fix, вещает в тестовом режиме, но зато на весь мир с сайта <http://www.adultswim.com/adultswimfix>.

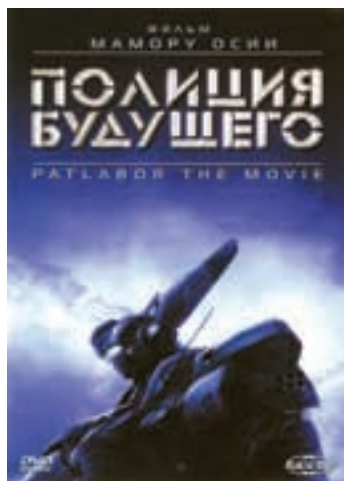


Шагающие боевые роботы из сериала «Гангам» вновь и вновь вдохновляют японских творцов. На этот раз в любви к известному меха-сериалу неожиданно расписались дизайнеры японского офиса Nissan. Недавно компания представила новую модель Nissan GT-R и, по словам создателей, современная GT-R замечательна тем, что ее внешний вид – не дань классическим европейским формам, а отражение японской культуры. Резкие линии кузова и отверстия для выхода воздуха на капоте, как оказалось, были созданы под впечатлением от классического анимешного меха-дизайна. На дорогах мира Nissan GT-R появится в этом году. Футуристический, дерзкий внешний вид Nissan GT-R продолжает традицию, начатую современной моделью Honda Civic (похожей то ли на НЛО, то ли на яйцо с колесами). Европейские автопроизводители просто игнут в ногу со временем, а у японцев, куда ни посмотри, – техника бугушего.



ПОЛИЦИЯ БУДУЩЕГО

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАМОРУ ОСИИ, 1989 РЕГИОН: РОССИЯ



«Полиция будущего» (Patlabor) – популярная манга, публиковавшаяся в 1988 – 1994 годах. Действие происходит в начале двадцать первого века, когда роботы («лаборы») трудятся на стройках, а полиция использует специальную патрульную версию – «Патлаборов». Мангу не раз экранизировали в телесериалы и OVA... а потом за дело взялся главный зануда мира аниме Мамору Осии. В 1989 году он сделал из «Полиции будущего» то же, что в 1995-м сделает из «Призрака в доспехах»: красивую, заумную авторскую работу, имеющую мало общего с увлекательным оригиналом. Именно полнометражные фильмы Мамору Осии сейчас публикуются на

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО СМОТРЕТЬ

DVD, и, несмотря на их объективные художественные достоинства, рука не поднимается написать «нужно смотреть». Слишком уж занудно.



DEATH NOTE. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТЭЦУРО АРАКИ, 2006 РЕГИОН: США



Death Note – это, пожалуй, один из самых ярких телесериалов последних лет. До сих пор сериал распространялся на DVD только в Японии, но с ноября «Тетрадь смерти» появляется и в американских видеомагазинах: в продажу поступает первый диск, дублированный на английском. Озвучка, на наш взгляд, на четверочку: недурно, но и восторга не вызывает. Кстати, обратите внимание: японской звуковой дорожки на диске нет вообще. Диск стоит 25 долларов США, а для энтузиастов предусмотрены еще два варианта: первый DVD и первый том манги вместе за \$30 или первый DVD и фигурка ангела смерти Рюка вместе за \$40. Нам же остается либо оформлять заказы в ин-

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ

тернет-магазинах, либо пускать слюнки. Ни одна российская аниме-компания не заявила о приобретении лицензии на издание этого замечательного мистического детектива.



RENTAL MAGICA. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ИЦУРО КАВАСАКИ, 2007 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Футбольные болельщики иногда называют команды-неудачницы «командами ни о чем». Так вот, Rental Magica – это аниме ни о чем. По сюжету, у агентства магической помощи пропадает владелец, и семейный бизнес переходит к бестолковому, безвольному сынушке-добряку. Теперь он управляет целой организацией и должен следить за тем, чтобы подчиненные грамотно выполняли требования клиентов. А в подчиненных, разумеется, сплошь красавицы, спортсменки (очень не хватает комсомолок), волшебники и всякая нечисть потусторонняя. Всем им теперь предстоит развивать бизнес и разгадывать тайны своего и чужого прошлого. Типичная

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ

«смешная шутка» сериала – шеф за малейшую провинность получает по башке от красавицы или спортсменки. В общем, ни толкового юмора, ни интриги, ни узнаваемых героев. И стоило огород городить?



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**Круглосуточно
понеделник
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Игры

AKATSUKI NO AMANEKA TO AOI KYOJIN

ПЛАТФОРМА: PC АВТОРЫ: KOGADO STUDIO И KUMASAN TEAM ДАТА РЕЛИЗА: МАРТ 2008 ГОДА



Ролевая игра Disgaea прославилась за пределами Японии за глубокую боевую систему, необычных персонажей и восхитительные иллюстрации. Однако мало кто знает, что в Японии подобные двухмерные рисованные ролевки выходят чуть ли не раз в день. Более того, многие из них публикуются только для PC, ведь так разработчикам не надо забивать себе голову сертификацией и другими издательскими процедурами и ограничениями. К сожалению, за пределами Японии такие игры почти никто не видит: переводить их – адский труд, а желающих разбираться в хитросплетениях боевой системы днем с огнем не сыскать. Akatsuki no Amaneka to Aoi Kyojin – как раз из породы таких компьютерных ролевых игр. Кстати, ее разрабатывали те же люди, которые создали игру «Тристия», аниме по которой, в свою очередь, опубликовала в России компания XL Media. Сходство можно заметить и невооруженным глазом: здешние ученицы имперской академии очень похожи на девочек из «Тристии». Герои Akatsuki no Amaneka to Aoi Kyojin отправляются на поиски забытых технологий, надежно спрятанных в глубоких подземельях, а ролевые похождения совмещены с элементами «интерактивной новеллы». И ни порнографии, ни эротики в кадре. Ни-ни.



Тем временем в интернетах

ANIME! ANIME!

АДРЕС: <http://www.animeanime.jp> ЯЗЫК: японский

Крупнейший американский сайт об аниме – Anime News Network, а у японцев это – Anime! Anime! (<http://www.animeanime.jp>). Сайт построен в характерном для японцев «вежливо-информационном» стиле и не дает оценок ни сериалам, ни OVA, ни полнометражным фильмам. Это своеобразный сетевой журнал, где можно почитать новости и репортажи с только что прошедших событий, интервью и спецматериалы, а также увидеть аниме-телепрограмму. Характерно почти полное отсутствие картинок: сайт свято оберегает авторские права японских творцов.



FAQ

3 популярных вопроса об аниме

Что такое «Акиба»?

Сокращенное название токийского района Акихабара, где расположено несметное множество магазинов, торгующих видеоигровой и анимешной атрибутикой.

Бюджет ли российский релиз «Пяти сантиметров в секунду»?

Да, будет. Правами на издание замечательного фильма Макоето Синкая обладает компания «Реанимедиа», и релиз должен состояться совсем скоро. Как только это произойдет, мы напишем о фильме в рамках рубрики «Банзай!».

Как вам аниме Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan?

Любопытно, жалко только, что местами перегибает палку. Шутки смешные, но уж больно похожие друг на друга. В общем, смотреть можно.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кawaii** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Йой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отакэ** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отакэ.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностронец» по-японски.

Остановите мгновение!



32-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не голятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовыходом).

В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ
POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHz CORE/
MEMORY SPEED)

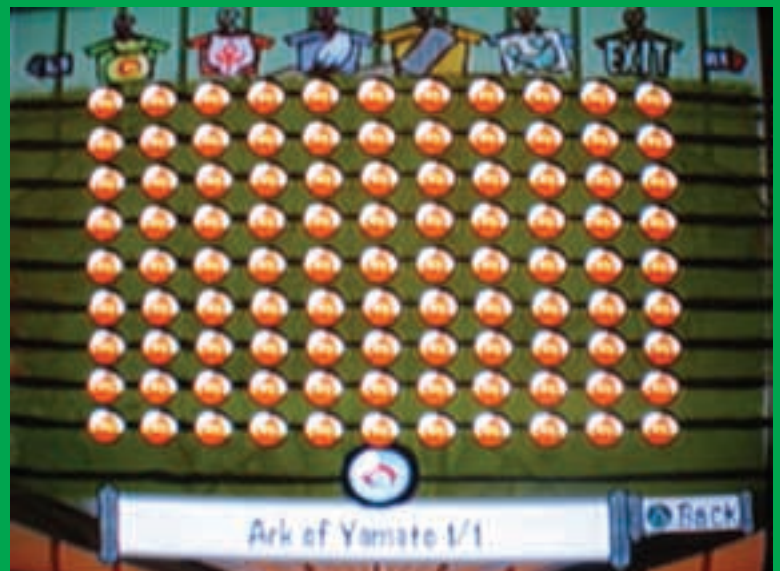
Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 1 февраля 2008 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс
«Остановите мгновение №32»



ПОБЕДИТЕЛЬ 29-ГО ЭТАПА
Дмитрий Фисан,
dmitrijfisan@rambler.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO



Игра «Okami». Собраны все 100 Stray Beads. А это значит, что я облазил каждый укромный уголок игрового мира, выполнил абсолютно все квесты и побегил в самых сложных сражениях.

РАСПРОДАНО ВСЕ?

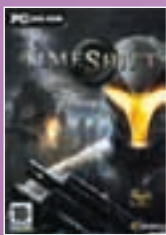
Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



FIFA 08 (RUS)

910 р.



TimeShift (RUS)

572 р.



Hellgate: London
(русс.субтитры)

910 р.

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации продавцов
- * Возможность доставки в день заказа

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите:
sales@gamepost.ru



Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

НЕРЕАЛЬНЫЙ КОНКУРС

Журнал «Страна Игр» и компания Kraftway проводят конкурс среди поклонников Unreal и Unreal Tournament, приуроченный к старту игры Unreal Tournament III.

Ответы
принимаются
до 31 января
2008 года.

Ваша задача – прислать нам правильные варианты ответов на следующие вопросы:

- 1** Какой команды не было в оригинальном UT?
а) Black Legion
б) Iron Guard
в) Raw Steel
г) Blood Fist
- 2** Сколько режимов стрельбы у ракет-лаунчера в оригинальном UT?
а) 5
б) 7
в) 6
г) 4
- 3** Когда вышла первая часть Unreal?
а) 30.02.1997
б) 25.05.1998
в) 01.01.2000
г) 13.04.2007
- 4** Какой мегакорпорации нет во вселенной Unreal?
а) Лиандри
б) Аксон
в) Мицуми
г) Изанаги
- 5** Где начинается действие первой части Unreal?
а) В деревне муглов
б) На тюремном звездолете
в) В храме Древних
г) На ракетной базе
- 6** Как зовут главного героя Unreal II?
а) Гейб Ньюелл
б) Джон Дальтон
в) Солид Снейк
г) Роберт Лэнгтон

Среди участников конкурса будет разыграно три компьютера Kraftway Idea, в том числе супермощная игровая машина на базе четырехъядерного процессора Intel® Core™ 2 Quad и видеокарты NVIDIA GeForce 8800 GTX. Также у нас есть дополнительные призы – три полугодовые подписки на журналы «Страна Игр» и «PC ИГРЫ» (на выбор), 15 комплектов из футболки, коврика для мышки и ручки с символикой журналов «СИ» и «PC ИГРЫ». Специальные призы от компании «Новый Диск» – 18 уникальных открыток UT3 с реальными подписями разработчиков игры, сделанных на выставке Games Convention специально к российскому старту проекта, и 18 сборников Unreal Unthology, включающих все игры вселенной от оригинала до UT2004.

Уникальная
открытка
с автографами
разработчиков
UT!

**kraftway**[®]
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

* Разыгрывается только сам компьютер, без монитора.

Свои ответы отправляйте на unrealidea@gameland.ru или же обычный почтовый адрес редакции.



Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimecraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.Н. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anszun Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онилбэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Спецназ 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишите

Три месяца призовой подписки получает Евгений Васильевич за верно погмеченные особенности современных, да и бугущих видеоигр.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас о том, где на Украине можно недорого купить PSP. К сожалению, мы не знаем. Мы не следим за ценами в магазинах на территории бывшего СССР. На такие вопросы гораздо лучше ответить друзья и знакомые, свегущие в расположении «рыбных мест».

Хугожник: tyr,
<http://t52.cyberpunk.ru>

ПИСЬМО НОМЕРА

Евгений Васильевич,
indie87@mail.ru

Привет, «СИ»!
Игры, как, впрочем, и кино, давно стали красивыми и зрелищными сказками с их проблемами вселенского масштаба и идеальными, хотя и не без отсутствия своих слабостей, персонажами. Герои, словно по мановению руки кукловода, производят каждое движение отточенно и четко, выбирают наиболее эффектные позы, излагают мысли посредством цитирования фраз из учебников философии. Им чужды простые биологические потребности, поэтому они никогда не ходят в туалет, а если питаются, то одними лишь целебными снадобрями. Именно это становится барьером между игроком и игрой, не дающим нам, соавторам этого действия, в полной мере ощутить эффект взаимодействия с происходящим на экране. Мы лишь можем проникнуться какой-то отдельной захватывающей сценой, нежели слиться с игрой и ее персонажами. Однако порою та самая мелочь, оставшаяся за кадром, та ниточка, пересекающая грань между миром реальным и виртуальным, обрывается при виде Данте, жующего кусок пиццы и нелепо пытающегося включить музыкальный при-

емник, или же Лахарла и его компании, собирающихся на пикник. Между тем дальше всех в этом вопросе зашла Persona 3 (симуляторы жизни не в счет), которая оказалась подлинным бриллиантом. Эта игра наиболее правдоподобно показала контраст между обыденными школьными буднями и мистическими ночными вылазками с целью спасения людей от нашествия сил тьмы, а в дальнейшем и от конца света. Здесь ты не просто спасаешь мир, но и живешь в нем, каждый день ходишь в школу, налаживаешь отношения с одноклассниками, проводишь свободное время так и с тем, как и с кем пожелаешь. Честная жизнь с семьей днями в неделю и четырьмя неделями в месяце, с туристическими вылазками и чередами неожиданных сюжетных ходов. Как человек с приличным игровым стажем, хочу сказать, что это единственная игра, которая мне практически не наскучила за проведенные с нею сто игровых часов. Контакт между игроком и игрой колоссален и уже через небольшой промежуток времени воспринимаешь себя частью той по-семейному теплой будничной идиллии, которая царит между персонажами. Мне реально было страшно, что конец игры будет слишком радостным и обернет-



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ТЫСЯЧА МИЛЛИОНОВ ЗОМБИ

Когда пишешь письмо, то, я уверен, его нужно как можно скорее закончить и отправить. Иначе на следующий день или по истечении некоторого времени обязательно захочется что-то изменить, добавить или удалить. Но это — особый случай. Прошло уже несколько месяцев, но мнение абсолютно не меняется, и я согласен с каждым (своим же) словом. И вдвойне непонятно, почему мое послание осталось без внимания. Дабы это не повторялось бесконечно, посылаю вам черновик. С тем, что сказано в нем, я согласен и по сей день, хотя не исключая и других версий. Но только

обоснованных. Напоследок думается, что, конечно, вы не напечатаете это письмо и бла-бла-бла. Здравствуй, уже давно мной уважаемая редакция «СИ», и, в частности, обозревавший в недавнем прошлом игру Dead Rising Игорь Сонин. Как вы уже поняли, речь в моем письме пойдет об упомянутой выше игре и ее обзоре. При всем моем уважении к автору, вынужден с ним не согласиться. При достаточно высокой выставленной оценке звучат, и довольно часто, негативные нотки. Дело в том, что при прочтении материала доверяешься автору и принимаешь представление об игре в его видении. Но после прохождения игры или хотя бы после

полного в нее вникания я обычно перечитываю статью, чтобы еще более глубоко прочувствовать происходящее и сопоставить свое представление об игре с прочитанным.

Для себя я давно решил, что, купив Xbox 360, обязательно возьму и Dead Rising. Но Игорь настоятельно рекомендует перед покупкой скачать демку, приводя при этом не вполне обоснованные аргументы. Дескать, в «деме» — все лучшее, что есть в Dead Rising: скейт, вешалки, бензопила, клюшка для гольфа, непрожаренная пицца, циничный репортер и тысяча миллионов зомби. Прямо скажу, я в демку не играл, но все, что сказано, это не луч-

шее, а вполне обыденно для Dead Rising. Помимо непрожаренной пиццы тут так же есть и батон, и свежее мясо, и яблоки, и еще много чего. В этом есть суть игры, как было правильно замечено, игра сделана с изрядной долей юмора, и это ее плюс. При желании игру можно пройти, вообще не убив ни одного зомби, и это выражено автором как недостаток. Но правильнее было бы сказать так: попробуйте пройти игру, убив менее полутысячи мертвяков, и абзац о просчетах уже сократится. Так же легко можно перефразировать и следующее: если вы не успеете оказаться в нужное время в нужном месте и пропустите ключевое со-

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Намечается ли игра про Наруто на PS3?
А как же Naruto от Ubisoft?

Naruto: Rise of a Ninja от Ubisoft выходит только на Xbox 360. Однако японская компания CyberConnect2 разрабатывает безымянную пока игру про Наруто для PlayStation 3. Релиз — в 2008 году.

Не планируется ли продолжение Gears of War?

Конечно планируется. Разработчики не раз об этом заявляли, но что именно ждет нас в продолжении и когда оно выйдет, пока неизвестно.

Что означают термины TRPG, SRPG, и CRPG?

TRPG это tactical role-playing game, тактическая ролевая игра. SRPG это японское название того же жанра — strategy role-playing game, стратегическая ролевая игра. Ну а CRPG расшифровывается как computer role-playing game и обозначает ролевую игру для персонального компьютера.

С НАСТУПИВИМ! ЕСЛИ ПОМНИТЕ, В 200-М НОМЕРЕ РУБРИКА «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ» БЫЛА СОСТАВЛЕНА ИЗ ПИСЕМ, ПРИСЛАННЫХ ЧИТАТЕЛЯМИ В ДЕВЯНОСТЫЕ ГОДЫ И СРАЗУ ПОСЛЕ 2000-ГО. В ЭТОТ РАЗ МЫ РЕШИЛИ НЕ ЭКСПЕРИМЕНТИРОВАТЬ. И ХОТЯ ТЕ ПРОБЛЕМЫ, КОТОРЫЕ ПОДНИМАЮТ В ПИСЬМАХ НАШИ ЧИТАТЕЛИ, АКТУАЛЬНЫ ЗДЕСЬ И СЕЙЧАС, БУДЕТ ЛЮБОПЫТНО ВЕРНУТЬСЯ К НИМ ЧЕРЕЗ ПЯТЬ ИЛИ ДЕСЯТЬ ЛЕТ, ОТОРВАВШИСЬ ОТ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫХ СРАЖЕНИЙ ЗА PLAYSTATION 5, XBOX 720 ИЛИ NINTENDO N64 DS HYPER.

ся трагедией для так привычных и особенных для меня игровых друзей и товарищей. Немного странной кажется та ситуация, что современного игрока уже не удивляет возможность уничтожить в пух и прах игровую локацию или взорвать здание, однако при этом он необычайно рад, когда герою дают возможность посетить туалет, сходить в ресторан или совершить иной поступок, нетипичный для конкретного жанра или для игр в целом, но так характерный для человека как биологического существа. К сожалению, разработчики все больше гоняются за техническим процессом и количеством пикселей на экране, забывая наполнить эту глянцевую пустоту едва уловимыми мелочами. А может быть, и щепотки самоиронии было бы достаточно? В лучших традициях Хидео Кодзимы...

WREN \\\ Вообще, типичная игра, где герой может делать кучу ненужных для геймплея вещей, это *Shenmue*. Помню, как в первой части наткнулся на девочку с котенком – это было просто чудесно. Проблема в том, что жить в *Shenmue* было интересно, а вот играть – как-то так, не очень. А самая лучшая игра, где можно жить и развлекаться, – это *Uncharted Waters: New Horizons* на Mega Drive и других платформах начала 90-х. Мне, например, очень нравилось покупать в заморских странах драгоценнос-

ти и дарить их официанткам в таверне одного из прибалтийских портов. Просто так. За спасибо.

Н.ОДИНЦОВА \\\ Я с удовольствием прошла третью «Персону», заскучав лишь в самом финале, когда моего героя по-прежнему гоняли на уроки, а все его характеристики уже достигли заоблачных высот. Но все же справедливости ради замечу: разработчики из *Atlus* не первые, кто вспомнил о таком естественном желании героев, как справить нужду. В «Стране» №8(233) за 2007 год эту тему подробнейшим образом раскрыл Илья Ченцов в своем спецматериале.

CG \\\ Неловкость и нелепость Данте в упомянутой *Devil May Cry* – такая же целлулоидная, как и героинка Мастера Чифа из *Halo*. Вы во всем правы, кроме одного лишь нежелания замечать многообразие жанров и форм, выступающих в пику упомянутому вами пафосу. А их есть, и немало. Вспомните кривлянья Джина из *God Hand*, вспомните истерики Баузера в *Super Paper Mario*, да хоть Райдена из *MGS2*, поскальзывающегося сами-знаете-на-чем. И подзатыльники, которыми награждают друг друга герои *Army of Two*, в полной мере можно отнести на счет всех приверженцев шаблонных фраз и картинных поз. Героинка и пафос – лишь одна сторона, один жанр, одна форма, один зритель.

А есть другие, и их тоже хватает. И они тоже отточены, утверждены на совещании и тщательно отрепетированы. Что же до оправления естественных потребностей... Намеков на это хватает везде («Страна Игр» даже публиковала спец на эту тему), а вот подробностей... Так ли они нужны в нашем мире грез, эти подробности? Вот вам лично нужны? Мне нет.

И.СОНИН \\\ Кто-то сказал «Хидео Кодзима»? Мы идем к вам! А если серьезно, то героинка и обыденность – две стороны одной медали. Героический персонаж кажется нам далеким и нереальным, обыденный – слишком скучным. Задача здесь, пожалуй, такая: с какой скоростью вертеть перед зрителем медальку, показывая то одну, то другую ее стороны? Если подумывать, то «смешные дубли» в конце трейлеров *MGS* и прочие тамошные нелепости – как раз то, что делает героев нормальными людьми, а не картонными суперменами. Не могу удержаться: более того, в аниме *One Piece* у каждого героя, каким бы умелым, ловким или хитрым он ни был, обязательно найдется смешной изъян. Зоро теряет язык, Усопп боится, Нами жадничает, Сандзи теряет волю при виде красавицы, Робин стесняется, Фрэнки поет и танцует, а Луффии так и вовсе тупой. И ничего. В конце концов, чем проще герои, тем ярче оказывается контраст между повседневностью и подвигами.

бытие, сюжетный паровоз не будет ждать. «Истина утеряна навсегда», – сообщает вам игра... Но вы забываете сказать, что она еще и предлагает перезагрузиться. Кстати, сейв в игре не один, а в каждом туалете Фрэнк может расслабиться и сохранить игру. А делать это за две минуты до ключевого события вас никто не заставляет, ведь в игре все предельно доступно объяснено: что, когда и где произойдет. Ну а запороть можно любую игру и без этого. Ведь на коробке стоит, какжется, значок «17+», что подразумевает принадлежность к определенной возрастной группе людей. Вывод следующий: в целом *Dead Rising* не без минусов, и это оп-

ределенно. Но их не так много, как утверждает автор статьи. 8,5-9 баллов она заслуживает вполне закономерно, хоть это и мое личное мнение.

Денис Антонов,
г. Донецк

И.СОНИН \\\ Знаете, а ведь и мое мнение насчет игры за последние месяцы не изменилось. Вы очень верно подметили: все, что есть в демоверсии «вполне обыденно для *Dead Rising*». В этом-то вся суть: в демоверсии можно увидеть почти все лучшее, что есть в игре. *Dead Rising* в какой-то момент перестает удивлять, и дальше в кадре – зомби, зомби, зомби.

«ДЕТЯМ ДО» И «ДЕТЯМ ПОСЛЕ»

Привет, редакция «Страны Игр»! Если честно, то я так вам ничего и не написала, только вот возникла у меня на днях одна любопытная мыслишка, и решила я поделиться ей с кем-нибудь, кто хоть немножко разбирается в вопросе. После того как я вдоволь наигралась во всевозможные игры, решила хоть немного подумать о них, да и вообще обо всей индустрии в целом. По идее, каждая игра (если, конечно, она создается не только ради денег) отражает и пристрастия, и глубоко запрятанные страхи, и желания самих разработчиков. Может быть, кого-то в детстве злая

Что там с Xenosaga III? Она вышла у нас или нет?

Ничего. Третья часть в Европе не выходила, и пока о ее релизе в PAL-регионе ничего не слышно. Не исключено, что игру у нас вообще публиковать не будут. Как и первую, кстати.

Когда появится в прогаже новая GTA?

В финансовой отчетности Take-Two Interactive запуск *GTA IV* запланирован на февраль-апрель. Совсем скоро, если сроки, конечно, опять не сдвинут.

Что известно насчет The Elder Scrolls Travels: Oblivion для PSP? Ходит слух, что проект закрыли.

Ничего не известно. Разработчики отказываются от комментариев, а релиз вновь и вновь откладывается. Чем это закончится, неизвестно.

УСТАНОВКА ТЕЛЕФОНА И ИНТЕРНЕТ



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

• Подключение – в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве – 14 дней,

в Московской области – от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

РМ Телеком

www.rmc.ru e-mail: info@rmc.ru (495) 986-8212

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 22(247), СТРАНИЦА 37

Ошибка здесь в том, что амуниция вовсе не синонимична боеприпасам. Под этим словом подразумеваются ремни, патронташи, портупеи и прочее военное снаряжение, не относящееся к одежде и оружию. Спасибо всем, кто заметил оплошность! Больше так не будем.



Кто виноват?

Наталья «Крутая пушка» Одинцова

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС НА
[HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

бабка напугала страшилками на ночь, вот и этот его страх, до поры до времени таившийся где-то глубоко в подсознании, выходит наружу и появляется какой-нибудь ужастик, да такой страшный, что цензура сразу запрещает его и «детям до...», и «детям после». Ну а если поиграете, то это уже ваши личные проблемы и никто вам не поможет в них разобраться, кроме, разве что, до смерти запуганного своей же в меру разыгравшейся фантазией разработчика. А кто-то, например, обожал собирать моза-

ику, играл в прятки и сразу же находил потерянные вещи. Вот и придумывает на радость себе и другим людям разнообразие квесты, чья сложность день ото дня растет. Третьи любили гонять на папином «Запорожце», любили оседлать пруттик, приняв его за коня, бились с воображаемым (а не виртуальным) противником – вот и напридумывали гонки, симуляторы, файтинги и иже с ними. Ну а про тех, кто обожал играть в войнушку, я вообще молчу.

И вот, знаете, хорошо еще, что все люди в этом мире так похожи. Ибо в противном случае ни одна, даже самая изощренная фантазия гигантов игровой индустрии не смогла бы идти в ногу со временем и удовлетворять постоянно меняющиеся людские потребности. Так уж недалеко и до какого-нибудь голодного бунта. Голодного – в смысле, изголодавшегося по играм. И ведь хорошо еще, что напридумывали они всяческих консолей и приставок, чтобы каждый человек мог выбрать именно то, что нравится ему. И притворяться, что, типа, он такой единственный неповторимый играет в Xbox 360, а остальные дураки даже не знают, что это означает. Хотя сама я все-таки, как и многие мои знакомые, предпочитаю свой милый компьютер и, если хорошенько подумать, ни на что бы его не променяла. Тут даже и спорить не надо, правда, конкуренцию ему может составить Nintendo DS. У нее хотя бы цена приемлемая, только вот игры возмущают – стоят, как половина самой консоли.

Вот так вот, я, кажется, сказала все, что хотела. Только письмо получилось какое-то маленькое. Да, кстати, не буду писать, что «вы его, конечно, не публикуете» (ну вот, все-таки написала!), надеюсь на ваше обещание читать все письма. Жалею только об одном: уже несколько месяцев не работает DVD на компьютере, и не могу посмотреть ваши диски. Уже, кажется, четыре штуки пропустила. И еще жалко, что у вас больше нет рубрики PlayMobile. Раньше была, а сейчас, когда мобильники стали помощнее... И еще одно заметила: почему-то сейчас почти каждый журнал пе-

чатает обзоры компьютерных игр (пусть и небольшие), только вот выбирает их на свой вкус и согласно желаниям аудитории журнала. Например, те девчачьи игры, о которых вы отзываетесь не совсем похвально, в тех же девчачьих журналах зарабатывают высшие оценки. Только вот мне как-то все равно, я бы с удовольствием поиграла и во что-нибудь гламурное, да и море кровищи меня не испугает (любимой игрой стала BloodRayne 2, но уж очень она короткая). Ну все, теперь я окончательно прощаюсь и напоследок хочу пожелать вам всем не потеряться в целой вселенной многочисленных игровых проектов.

Гульнара Габигуллина,
г. Казань

WREN \\\ Кстати, насчет рубрики PlayMobile хороший вопрос. Возможно, в ближайшем будущем мы ее вернем. Именно потому, что мобильники стали мощнее и на них стали появляться более-менее приличные вещи.

ЕЩЕ РАЗ ПРО АНИМЕ

Здравствуй, уважаемая редакция «СИ»!
Не так давно я стал вашим постоянным читателем, и в этом большая заслуга рубрики «Банзай!». Я хотел бы задать вам вопрос. Дело в том, что я очень люблю аниме и хочу поинтересоваться у редакции – действительно ли в России так слабо развито фэнское аниме-сообщество или это только проблема моего города? Я живу в Ростове-на-Дону, и среди моих друзей и знакомых, которых немало, нет ни одного анимешника. Уже того, больше половины из них надо мной смеется. Дошло до того, что я стал стесняться своего увлечения, и поэтому хочу узнать, почему у нас в России такое пренебрежительное отношение к этому великому (опять же, на мой взгляд) пласту современной поп-культуры? Или это только проблема моего отдельно взятого города? На этой ноте я закончу свое небольшое письмо, но если вы его вдруг опубликуете – напечатайте, пожалуйста, мой адрес для

переписки с единомышленниками. Вот он.

344001, Ростовская обл., г. Ростов-на-Дону, улица Скачкова, д. 39А.

Пожалуйста, пишите письма! Очень жду!

Грызунов Иван,
г. Ростов-на-Дону

WREN \\\ По-моему, аниме-движение в России очень широко развито. У меня нет ни одного знакомого молодого человека или девушки, которые вообще никогда не слышали об аниме. Хотя бы одну-две вещи смотрели. Другое дело, что хардкорных анимешников, которые ездят на фестивали и состоят в клубах, не так много. Это просто не очень нужно сейчас. Раньше, когда новые сериалы буквально передавались из рук в руки, приходилось дружить с нужными людьми, чтобы они позволяли переписывать диски и кассеты. А сейчас можно прийти в магазин, взять каких-нибудь Shobits в официальной русской версии, и все. Сейчас аниме имеет в России примерно тот же статус, что и азиатские боевики. Или приставочные игры. Далеко не все их любят, но никто не считает их чем-то таким совсем уж странным.

Конкретно насчет Ростова-на-Дону – просто не повезло. Я знаю несколько очень известных анимешников, которые родом именно из этого города. Я думаю, что Зонт даст нужные ссылки.

И.СОНИН \\\ Да нет, аниме-движение у нас довольно развито, и не только в столице. Сначала, пока не попадешь в этот край, может показаться, что таких людей мало. Но стоит только влиться в «тусовку», и у вас мгновенно появятся единомышленники по всей России. Нужные ссылки на несколько очень известных анимешников я не дам, а вот насчет клубов могу помочь. Кстати, Ростов-на-Дону в этом плане довольно продвинутый город, и здесь вам, конечно, повезло. Познакомиться с ростовскими анимешниками можно на <http://www.xanime.ru> и <http://www.nippon-on-don.fatal.ru>.

SMS

ОТВЕТ ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ
ВОПРОСЫ НА НОМЕР
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Сколько кнопок на клавиатурах японских компьютеров?

Как и на всех нормальных клавиатурах – немногим больше сотни. Японцы записывают слова с помощью слоговой азбуки, а компьютер потом сам предлагает варианты иероглифического написания.

Правда, что в программу Олимпийских игр включают Counter-Strike?

Нет, не правда. Ни одна дисциплина киберспорта не входит и в ближайшее время не будет включена в программу Олимпийских игр.

Почему Brothers in Arms: Hell's Highway еще нет в магазинах?

Потому что выпуск игры перенесли на начало следующего года. Релиз, со-

гласно финансовой отчетности издателя, должен состояться до марта, он точная дата пока неизвестна.

Какое у вас мнение насчет присутствия доп-опной винтовки Мосина в MGS4? Может быть, разработчики думают, что это отличное оружие для стрельбы по бочкам с горячим?

Несмотря на то что винтовку Мосина придумали более ста лет назад, она активно использовалась и производилась социалистическими странами. И нет ничего удивительного в том, что одна из таких винтовок могла оказаться в наши дни на Ближнем Востоке.

Почему консоли делают только в США и Японии? Как же Европа?

Так исторически сложилось. В Европе консольный рынок всегда был мень-

ше, а работать на нем было сложнее. Поэтому все европейские компании, выпускавшие приставки, ушли из бизнеса. Две последние европейские консоли – портативные системы N-Gage и Gizmondo – были сняты с производства в 2006 году.

А что, разве Sega Rally Revo не вышла на Xbox 360?

Вышла. Если где-то заявлено иначе, это ошибка. Sega Rally Revo была опубликована на Xbox 360, PS3, PC и PSP. Но переведены на русский только версии для PS3, PSP и PC.

Насколько удобно играть в стратегии на консолях?

Достаточно. Конечно, с мышью и клавиатурой удобнее, но в консольных иг-

ХИТ ZONA

ДОМАШНИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

КИНО

МУЗЫКА

КНИГИ

СЕТЬ МУЛЬТИМЕДИЙНЫХ МАГАЗИНОВ
WWW.HITZONA.RU

НЕ ПРОСТО ЧЕМПИОНАТ ПО ПЛАВАНИЮ

Привет! Ваш замечательный журнал я читаю постоянно. Я скромный, но счастливый обладатель PC, PS2 и GBA. Хотел бы поделиться с вами своими рассуждениями. Во-первых, в ближайшее время собираюсь покупать PS3. Дело не в потрясающей графике (у друга играл) и не в новых технологиях (Blu-ray), и не в цене (PS3 стоит 21000 рублей, а обычный плейер Blu-ray – 40000 рублей). Многие, наверное, не задумывались, что все их устраивает в PS2, но через год для нее не будет больше игр! Поэтому придется раскошелиться. Игры я предпочитаю

спортивные – FIFA, NBA Live, Pro Evolution Soccer и т.д. Но неужели кроме трех компаний-разработчиков никто из сотен компаний не может сделать классную игру про футбол?

А это не просто там чемпионат по плаванию с надувными бабами. Это миллионы поклонников по всему миру. Дело ясное – нет конкуренции. По сравнению с FIFA 06 ее продолжение, FIFA 07, изменилось только внешне. Но люди все равно ждут октября, когда на полках будет долгожданная коробка, хотя знают, что это практически то же самое. А ведь раньше FIFA 2001, FIFA 2002 и FIFA 2003 были совершенно разными, непохожими друг на друга играми.

P.S. Можете подсказать какой-нибудь баскетбол на GBA?

Станислав Исаев,
г. Москва

WREN \\\ Вообщем говоря, Sega долгое время пыталась делать «свой футбол» (Virtua Soccer), а потом плюнула на это дело и передала спортивный бизнес компании Take-Two (правда, без футбола). Еще свой футбольный сериал есть у Sony – This is Football. А еще есть Sensible Soccer 2006 от Codemasters. Так что какие-то попытки есть.

Почему так мало компаний делает спортивные симуляторы? Во многом, потому, что с существующими сериалами сложно кон-

курировать. Они хорошие и всех устраивают. А еще – из-за проблем с покупкой лицензий на использование образов реальных спортсменов и клубов. Часто бывает так, что EA заключает эксклюзивный контракт. И другие издательства вынуждены делать игры с названиями клубов в духе «Шмелси» и «Морковкер Юнайтед».

И. СОНИН \\\ Графика на Xbox 360 не хуже, для новой технологии толком нет дисков, а на 21000 рублей можно купить еды на несколько месяцев вперед. Однако насчет игр вы совершенно правы – игры для PS2 потихоньку перестают выходить, и скоро ручеек окончательно пересохнет.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

рах управление, как правило, адаптируется под геймпад, поэтому и на приставках играть в стратегии тоже удобно.

Бюджет ли продолжение Haunting Ground от Capcom?

На сегодняшний день сиквел Haunting Ground не анонсирован.

Сколько составляет абонентская плата в «Рagnarok Онлайн»?

Нисколько. Сейчас игра совершенно бесплатна, и лишь некоторые дополнительные услуги предоставляются за деньги. Для доступа к игре достаточно скачать клиент с официального русского сайта игр по адресу <http://www.ragggame.ru>.

Началась ли разработка Diablo 3?

Официально игра не объявлена, но слу-

хи о третьей части Diablo ходят уже очень давно. Не исключено, что Blizzard просто секретничает, а на самом деле игра наполовину готова. Впрочем, не исключено и обратное.

Korga выйгет Disciples 3?

Игру обещают выпустить в первой половине следующего года. Пока более точных данных у нас нет.

Бюджет ли Final Fantasy III на PSP?

На сегодня такой римейк в плане релизов не значится. Из нашего разговора с продюсером FF III мы сделали вывод о том, что Nintendo и Square Enix договорились, что эта часть на PSP перенесена не будет.

Почему почти все лучшие игры с Xbox 360 портируют на PC? Консоль же покупают как раз

из-за уникальных игр на ней!

Очень хороший вопрос. Нам сложно отвечать на него за разработчиков, но мы попробуем. Может быть, дело в том, что стоимость разработки игр нового поколения стала непомерно высока и компаниям стало гораздо сложнее создавать игры. Соответственно, чтобы «отбить» затраченные деньги, они стараются продать одну и ту же игру как можно большим тиражом, пусть и теряя эксклюзивную верность одной платформе. Кстати, заметьте, что независимые разработчики не спешат делать эксклюзивы и для PS3, и почти все тамшние хиты сделаны внутренними студиями Sony.

Где можно достать полный каталог игр с описанием для Xbox?

Пожалуй, лучший каталог можно посмотреть в Сети на <http://www.xbox.com>.

На сегодняшний день там хранится информация о ровно восьми сотнях игр для первого Xbox.

Вопрос на засыпку: можно ли играть на Wii в невесомости?

Можно. Попробуйте сами: для этого достаточно подпрыгнуть перед телевизором.

Поскажите, нужны ли драйверы для геймпада от Xbox 360 при подключении к ПК? Если да, то где их взять?

Нужны ли драйверы, зависит от операционной системы. Windows Vista автоматически распознает геймпад от Xbox 360, а в Windows XP потребуются драйверы. Скачать его можно либо через автоматическую службу Windows Update, либо вручную, например, вот здесь: <http://www.microsoft.com/hardware/gaming/download.mspx>.

Pro Диск | Видео часть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВЫ, ДОЛЖНО БЫТЬ, УЖЕ В КУРСЕ, ЧТО СЕГОДНЯ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР» ОТМЕЧАЕТ ЮБИЛЕЙНЫЙ 250-Й ВЫПУСК ЖУРНАЛА. В СВЯЗИ С ЧЕМ МЫ ПОДГОТОВИЛИ ДЛЯ ВАС ФИЛЬМ О РЕДАКЦИОННОЙ ЖИЗНИ. О ТОМ, КАК МЫ РАБОТАЕМ, О ТОМ, КАК ДЕЛАЕТСЯ ЖУРНАЛ, ДА И ПРОСТО О ВСЕМ ВАЖНОМ И ИНТЕРЕСНОМ ИЗ ЖИЗНИ РЕДАКЦИИ. ПОМИМО ЭТОГО В РАЗДЕЛ SPECIAL ПОПАЛИ ДВЕ НОВЫЕ СЕРИИ МУЛЬТФИЛЬМА HEAVENLY SWORD, КОТОРЫЙ СТАРТОВАЛ НА ПРОШЛОМ ДИСКЕ. ТАКЖЕ СТОЯТ ВНИМАНИЯ НЕСКОЛЬКО МАТЕРИАЛОВ С «ИГРОМИРА», ТАКИЕ КАК, НАПРИМЕР, ПРЕЗЕНТАЦИЯ FAR CRY 2 И ИНТЕРВЬЮ С ДВУМА НАШИМИ КОМАНДАМИ РАЗРАБОТЧИКОВ – CREOTEAM И TARGEM GAMES. В РАЗДЕЛЕ ОБЗОРОВ НЕ ТАК ГУСТО, КАК В ПРОШЛОМ МЕСЯЦЕ, НО ДОСТОЙНЫХ ИМЕН НЕМАЛО: ТУТ И ДАВНО ОЖИДАЕМАЯ HELLGATE: LONDON, И НА УДИВЛЕНИЕ БОДРАЯ «ОНИБЛЭЙД», И ЧАРУЮЩИЙ FOLKLORE, И НОВАЯ ЧАСТЬ ПОПУЛЯРНОГО СЕРИАЛА RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION.

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6
ВИДЕООБЗОРОВ

3
ВИДЕОПРЕВЬЮ

5
СПЕЦЦОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



HELLGATE: LONDON

ВИДЕООБЗОР

SPECIAL

ФИЛЬМ О ЖИЗНИ РЕДАКЦИИ

ИНСАЙДЕР

Что такое «Звезда Смерти»? Почему в редакции каждой консоли по паре? Сколько злости извергает Врен во время сражи? Кто громче всех орет во время игры в Unreal Tournament? Умеет ли SpaceMan хотя бы гавить на кнопки в Tekken 5? Ответы на эти и многие другие вопросы вы узнаете из уникального фильма о нашей жизни, приуроченного к юбилейному 250-му выпуску.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеообзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ **Видеофакты** – выпуск самых горячих видеонюх о наиболее громких проектах.
- ▶ **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ▶ **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ▶ **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- ▶ **Special** – все самое необычное и ценное. Игросериалы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- ▶ **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».



Для некоторых роликов видеочасти (например, для игросериала) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоль.

ВИДЕОСПЕЦ!

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИЗ CREOTEAM

ИГРОМИР 2007

Благодаря компании «Бука» нам выдалась возможность пообщаться с командой CreoTeam. Устроившись в уютном лимузине, мы вывели немало крайне интересных подробностей о готвящейся игре «Коллапс».

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКАМИ ИЗ TARGEM GAMES

ИГРОМИР 2007

Вы можете себе вообразить классическую Burnout, только с грузовиками вместо спортсменов? А вот ребята из Targem Games не только могут, но и уже вовсю развивают эту идею, работая над игрой Sledgehammer. О ней-то мы и расспросили разработчиков с пристрастием.

Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- ▶ Deus Ex 3 [PC Xbox 360 PS3](#)
- ▶ Fallout 3 [PC Xbox 360 PS3](#)
- ▶ Chocobo's Mystery Dungeon: The Labyrinth of Lost Time [Wii](#)
- ▶ Grand Theft Auto IV [Xbox 360 PS3](#)
- ▶ NBA Ballers: Chosen One [Xbox 360 PS3](#)
- ▶ Forza Motorsport 2 [Xbox 360](#)
- ▶ Lost Odyssey [Xbox 360](#)

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ Burnout Paradise [Xbox 360 PS3](#)
- ▶ Senjou no Valkyria: Gallian Chronicles [PS3](#)
- ▶ No More Heroes [Wii](#)

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ The Simpsons Game [Xbox 360 PS3](#)
- ▶ Folklore [PS3](#)
- ▶ Ratchet & Clank: Tools of Destruction [PS3](#)
- ▶ Онiblэйд [PC](#)
- ▶ Spider-Man: Friend or Foe [PC PS2 Xbox 360 Wii](#)
- ▶ Hellgate: London [PC](#)

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ Grand Theft Auto IV [Xbox 360 PS3](#)
- ▶ Lost Odyssey [Xbox 360](#)
- ▶ Gran Turismo 5 Prologue [PS3](#)

SPECIAL:

- ▶ Фильм о жизни редакции
- ▶ Презентация Far Cry 2
- ▶ Интервью с разработчиками CreoTeam
- ▶ Интервью с разработчиками Targem Games
- ▶ Heavenly Sword (мультфильм)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

FAR CRY 2

Презентация с «ИгроМира 2007»

Far Cry 2 – и не от немецких куесников из CryTech? Да, именно так. И никаких больше джунглей. Добро пожаловать в саванны Африки – здесь засушливый климат, быстроногие антилопы и очень злые ярьки с автоматами. Ах да, и никаких больше монстров. Перед вами – запись 25-минутного презентационного показа пре-альфа версии, привезенной на «ИгроМир 2007». Вы узнаете о будущей игре все. И гарантируем вам, за эти неполные полчаса у вас обязательно возникнет ощущение, что Crysis – уже не самый лучший шутер на свете.

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

GRAND THEFT AUTO IV XBOX 360 PS3

трейлер

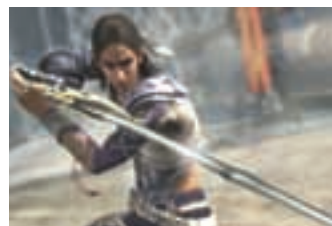
Вот это игра! Вот это музыка! Как ни крути, а услышать отечественного хип-хопера Серегу мы никак не ожидали. Да и сама GTA IV все хорошеет.



LOST ODYSSEY XBOX 360

трейлер

Новая попытка японцев сделать игру любимого жанра для нелюбимой консоли. Пока Lost Odyssey выглядит очень красивой и эффектной JRPG. Да что мы рассказываем – смотрите сами!



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE PS3

трейлер

Все любят новый Nissan GT-R. И мы его любим. А как уж его любят в Polyphony Digital – просто слов нет. Вон, даже в новенькой телерекламе красуется этот серебристый полноприводный монстр.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

BURNOUT PARADISE PS3 XBOX 360

Демонстрация новой части самой беспределной автогонки современности выйдет только 13 декабря, поэтому подробный отчет и впечатление о ней ждите в следующем номере. В этот раз мы собрали самые последние факты и видеоролики для нашего стандартного видеопревью.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

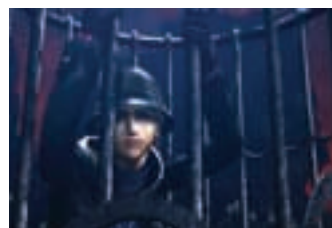
THE SIMPSONS GAME PS3 XBOX 360

Самая гениальная видеоигра о видеоиграх, в которой геймплей – последнее дело.



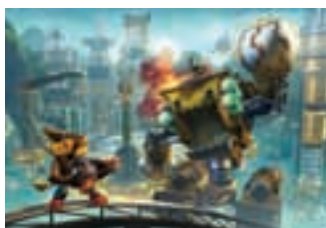
FOLKLORE PS3

Страшная сказка – с мистикой, прологом, эпилогом и... плохой озвучкой.



RATCHET & CLANK: TOOLS OF DESTRUCTION PS3

Бешеный незнацк и тостер-нахлебник в поисках болтов и гаек нового поколения.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

FALLOUT 3 PS3 XBOX 360 PC



DEUS EX 3 PS3 XBOX 360 PC



FORZA MOTORSPORT 2 XBOX 360



Deus Ex 3 PS3 PC Xbox 360 • Fallout 3 PS3 PC Xbox 360 • Grand Theft Auto IV PS3 Xbox 360 • Chocobo's Mystery Dungeon: The Labyrinth of Lost Time Wii • NBA Ballers: Chosen One Xbox 360 PS3 • Forza Motorsport 2 Xbox 360 • Lost Odyssey Xbox 360

SENJOU NO VALKYRIA: GALLIAN CHRONICLES PS3

Кто бы что ни говорил, а в короб PlayStation 3 начинают собираться по-настоящему любопытные игры. К их числу отнесем и Senjou no Valkyria. Захватывающая cell-shading графика, интересный мир и не менее интересное совмещение жанров – все это делает «Галльские хроники» одной из самых ожидаемых игр для PS3 в следующем году.



NO MORE HEROES Wii

Еще одно безумное творение студии Grasshopper Manufacture (создатели Killer 7) достигнет наших берегов уже в феврале, так что мы решили еще разок напомнить вам об этой игре. Не помешает.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

ЕЖЕГОДНЫЙ ПРИВЕТ ИЗ БУДУЩЕГО. У ВАС ТАМ ВСЕ ЕЩЕ 2007-Й, А У НАС ТУТ – ТРУДОВЫЕ БУДНИ 2008-ГО. ЗНАЕТЕ, ПРОГНОЗЫ СКЕПТИКОВ И ФАНТАСТОВ СБЫЛИСЬ: БУДУЩЕЕ ВЫДАЛОСЬ МРАЧНОЕ. ИНОПЛАНЕТЯНЕ БЕЗОБРАЗНИЧАЮТ, СТАРУШКУ ЗЕМЛЮ ОПЯТЬ РАЗВАНДАЛИВАЮТ, А ЕЩЕ И ИГРУ ПО МОТИВАМ ЭТОГО ГАДСТВА ДЕЛАЮТ, ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ? НАЗЫВАЕТСЯ – UNIVERSAL AT WAR: EARTH ASSAULT. И НАС ЗАСТАВИЛИ ДЕМОВЕРСИЮ ВЫЛОЖИТЬ. СИЛЫ СОПРОТИВЛЕНИЯ РЕДЕЮТ – ОСТАЛИСЬ ТОЛЬКО РУССКИЕ КОМИКИ ДА РЭМБО, ИХ АГИТАЦИОННЫЕ РОЛИКИ СМОТРИТЕ В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN. ЗАТО СТАХАНОВСКИМИ ТЕМПАМИ СОЗДАЮТСЯ ЗАПЛАТКИ ДЛЯ ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ИГР – ВОН И «ТЕРРИТОРИЮ ТЬМЫ» ПОДШИЛИ, И «7.62» ЗАЛАТАЛИ. ЯПОНЦЫ ЖЕ ПРОДОЛЖАЮТ ЗАДАРОМ ДЕЛИТЬСЯ КАЧЕСТВЕННЫМИ TOR-DOWN ШУТЕРАМИ И ТРАВИТЬ УШИ НЕПОНЯТНЫМ ХИП-ХОПОМ. УЖАС ДА И ТОЛЬКО!

//АГЕНТ А



НА PC-ЧАСТИ



1
ДЕМОВЕРСИЯ

5
КИНОРОЛИКОВ

4
РОЛИКА В «БАНЗАЕ!»

МОДИФИКАЦИЯ

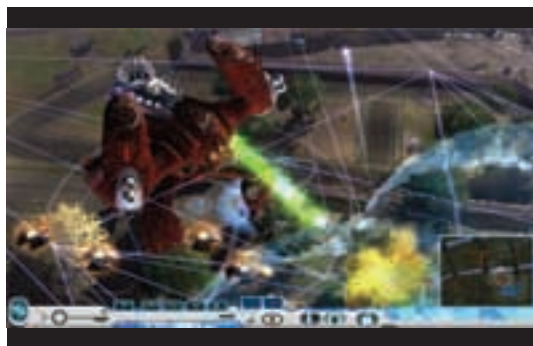
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

LAST MAN STANDING COOP V3.5 (DOOM 3)

ДЕМОВЕРСИЯ

UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Отряд хорошо обученных бойцов пытается обезвредить огромного железного монстра, поражающего солдат смертоносным лучом, в то время как на улицах города бесчинствуют тысячи роботов... Так начинается демоверсия новой стратегии в реальном времени Universe at War: Earth Assault. Доступен обучающий режим и несколько заданий из одиночной кампании. При старте в распоряжение игроков попадает отряд, состоящий из Grunt-юнитов и одного Orlok The Eternal, способного обстреливать небольшие области ядерными ракетами. Обязательно попробуйте!



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ❑ Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- ❑ Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ❑ Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- ❑ Софт – полезные и бесполезные программы.
- ❑ Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ❑ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ❑ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.

- ❑ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ❑ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ❑ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видео часть диска.
- ❑ Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- ❑ Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видео части.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и пригладить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirkov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ❑ Universe at War: Earth Assault

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ❑ Crashday
- ❑ Doom 3
- ❑ Half-Life 2
- ❑ Operatin Flashpoint: Resistance
- ❑ Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- ❑ rFactor
- ❑ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ❑ Warcraft III: The Frozen Throne

ДРАЙВЕРЫ:

- ❑ ForceWare Vista 169.13
- ❑ ForceWare XP 169.13
- ❑ Realtek AC97 Driver 4.03
- ❑ DirectX 9.0c (Ноябрь 2007)

ПАТЧИ:

- ❑ 7.62 v1.11 RU
- ❑ Территория тьмы v1.1 RU
- ❑ Gears of War – карта «Lost Arts»
- ❑ Pro Evolution Soccer 2008 mix-патч v2 EN
- ❑ World in Conflict v1.004 RU

СОФТ:

- ❑ Avast 4.7.1098 Home
- ❑ PC Tools AntiVirus 3.6.1.8
- ❑ SpyRemover 2.74
- ❑ Ashampoo Burning Studio 7.21
- ❑ Easy DVD Shrink 3.0.22

- ❑ Perfect Icon 2.03
- ❑ Video Edit Magic 4.35
- ❑ Becky Internet Mail 2.43.00
- ❑ FlashFXP 3.6 RC3
- ❑ Maxthon (MyIE2) 2.0.6.9024
- ❑ SmartFTP 2.5.1008.21
- ❑ D3DGear 2.22
- ❑ DeskTool 3.3
- ❑ Able MIDI Editor 1.3 Build 131
- ❑ CyberLink PowerDVD 7
- ❑ Sony DVD Architect Studio 4.5c
- ❑ Sony Sound Forge 9.0c build 405
- ❑ Active File Recovery 7.1
- ❑ Avi Previewer 2.2.7
- ❑ Recover My Files 3.98.5837
- ❑ Ace Utilities 4.1
- ❑ CleanCenter 1.65.1
- ❑ GameGain 2.12.3.2007
- ❑ Nokia Monitor Test 1.10
- ❑ NVIDIA BIOS Editor 3.6
- ❑ PCMedik 6.12.3.2007

ALAWAR ENTERTAINMENT SHAREWARE:

- ❑ Самый лучший фильм
- ❑ Домовой
- ❑ In Bruges
- ❑ Kung Fu Panda
- ❑ Рэмбо IV (Rambo)

WIDESCREEN:

- ❑ Двадцать одно (21)
- ❑ Гангстер (American Gangster)
- ❑ Кловерфилд (Cloverfield)
- ❑ Хитмэн (Hitman)
- ❑ Валькирия (Valkyrie)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА

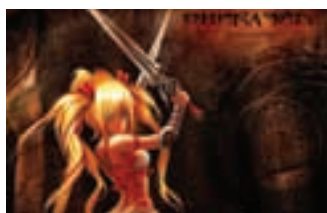


3.71
 Прошивка: TOCA Race Driver 3 Challenge
 ДемOVERсия: Aliens vs. Predator: Requiem, Fading Shadows, Metal Gear Solid: Portable Ops Plus
 Вигеоролики: A также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

В рамках гисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демOVERсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и вигеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



СКРИНШОТЫ



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

САМЫЙ ЛУЧШИЙ ФИЛЬМ

Юмористический трейлер комедии с пародиями на известные отечественные фильмы, среди которых «Ночной Дозор», «9 Рота» и «Бумер».



РЭМБО IV

Отлично смонтированный ролик, в котором вьетнамский ветеран Джон Рэмбо спасает миссионеров-заложников под бодрую музыку.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

SONY SOUND FORGE 9.0C BUILD 405

В состав редактора входит множество качественных эффектов, встроенный конвертер и инструменты для кодирования данных. Интуитивный интерфейс.

ACE UTILITIES 4.1

Ace Utilities позволяет настроить и оптимизировать операционную систему Windows. В состав пакета входят аж 13 полезных утилит, что позволяет назвать Ace Utilities одним из лучших настройщиков.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

ТЕРРИТОРИЯ ТЬМЫ V1.1 RU

Исправлена ошибка, приводившая к вылету игры на уровне «Камаз, часть 1». Понижена сложность в некоторых миссиях за Егорова, устранили баг, связанный с броней этого персонажа.

7.62 V1.11 RU

Повышена стабильность приложения, исправлена ошибка в квесте «Змея», изменено отображение и режим стрельбы некоторого оружия, обновлены характеристики наемников и главных персонажей.

WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БАНЗАЙ

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

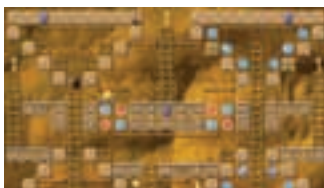
DEAD LEAVES – WHO SENT YA?! КЛИП
 Любительский клип WHO SENT YA?!, созданный на основе провокационного аниме Dead Leaves.

SOUL'D OUT – COZMIC TRAVEL КЛИП
 Прочь от рока и попсы! Сегодня на диске – японский хип-хоп: клип на песню Cozmic Travel группы SOUL'D OUT.

FREEWARE/SHAREWARE

СМАЙЛИКИ. ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ

Несложная и очень симпатичная игра с четырьмя мирами и сотней игровых уровней.



ЗЕМЛЯ РУН

Логическая головоломка с трехмерной графикой и обилием бонусов.



ТУРТИКС

Веселый «черепаший» платформер с завораживающей анимацией.



PANDA ANTIVIRUS



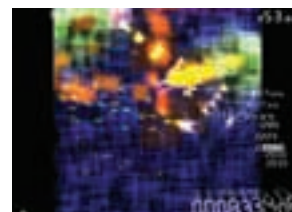
БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»
 PDF-версии четырех номеров нашего журнала годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



GUNROAR

Бесплатная игра от создателя Warning Forever и Torus Trooper.



WINAMP

Пять свежих скинов.



ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС!

CRASHDAY

В нынешнем месяце подборка для Crashday получилась не менее внушительной, чем в прошлый раз. Любителям классических автомобилей стоит взглянуть на 1975 Porsche 911 Updated. Еще четыре машины (1970 Olds 442 aka the sabre UPDATE Fixed, 1971 Buick Riviera Boattail Gran sport FIX, Super GT и The San Andreas Clover fixed) являются конверсиями из GTA: San Andreas. Но это не простые конверсии – теперь к каждой машине прилагается внушительный набор всевозможных примочек, начиная выхлопными трубами и заканчивая моторами.



DOOM 3

Среди прочих модификаций для Doom 3 работа под названием Last Man Standing Coop выделяется тем, что ее авторы неустанно дорабатывают свое детище. Заточенный под одиночный режим, Last Man Standing Coop не оказался брошен после первого-второго обновления – постоянно появляются новые карты и режимы. Прелесть данной версии (Last Man Standing Coop v3.5) в огромном выборе арен, причем проходить их одинаково интересно как в одиночку, так и в компании.



HALF-LIFE 2

Идея скрестить Half-Life 2 с Counter-Strike: Source уже давно витает в воздухе. Погодные попытки предпринимались не раз, но создатели модификации CSS SCI F2.1 продвинулись дальше всех. Изначально они хотели лишь добавить в игру стволы из Counter-Strike: Source, но в итоге простая забава превратилась в очень интересную с позиции любителей одиночного режима игры модификацию. CSS SCI F2.1 предлагает полноценную одиночную кампанию, в основу которой вошли карты из Counter-Strike: Source.



OPERATIN FLASHPOINT: RESISTANCE

Тема войны во Вьетнаме неоднократно затрагивалась в модификациях для Operatin Flashpoint: Resistance. Очередной работой, посвященной этому конфликту, стал Jungle Fever v2.3. Кому-то этот мод может показаться неинтересным (в отличие от коллег по цеху, автор Jungle Fever v2.3 не стал набивать свою работу кучей техники), но только не нам, ведь мод во всей красе представляет настоящие партизанские вылазки, которые в джунглях Вьетнама были ой как нередки. Штатно миссии в Jungle Fever v2.3 не входят, ищите их в отдельном паке на диске.



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

В нынешнем месяце поклонники Red Orchestra: Ostfront 1941-45 угарно потрудились, так что появление этой игры среди главных работ месяца вполне оправдано. Вашему вниманию предлагаются семь карт. Прежде всего, стоит отметить ro_Pripyat beta 1, где предстоит воевать в топких украинских болотах в условиях пониженной из-за тумана видимости. Так что снайперам советуем переключить внимание на ro_Pine Valley 50 beta 1, а всем остальным – на ro_Italy beta 6, римейк знаменитой тезки из для Counter-Strike.



RFACOR

Прежде всего, стоит отметить модификацию 1955 F1 v1.0. Создана она для тех, кто не прочь укротить болид Формулы-1 середины 50-х годов. Полный список болидов того сезона создатели 1955 F1 v1.0 решили не выставлять, ограничившись одной моделью – Mercedes W196. Совсем другую эпоху предлагает второй мод, Formula Nippon 2007 1.00. Среди формульных чемпионатов этот пользуется немалым авторитетом; несколько пилотов Формулы-1 пришли именно отсюда, и дело тут отнюдь не в японском происхождении.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Примерно половина из представленных работ создана для тех, кто ищет себе спутника в опасных приключениях. Можно выбрать из целого полка симпатичных девушек или, скажем, Леголаса с царем Леонгосом из «300 спартанцев». Впрочем, не одними лишь компаньонами богат наш сегодняшний диск. Тем, кто ищет новые доспехи, можем посоветовать плагины Huntress for Exnem 1.0 (различные одеяния для настоящей богини охоты) и Nopher and Bepher Blades 1.0 (два отлично проработанных меча).



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Открывает подборку дополнение Tales of the Flame V1 – неплохая кампания, в общей сложности состоящая более чем из десятка миссий. Играть предстоит за агентов света, и миссии будут соответствующие. Естественно, без карт не обошлось – их набралось девять штук. Стоит отметить DBZ Tribute Extreme V1.3 по мотивам вселенной Dragonball Z. Заточена она под турниры, но можно и просто прокачивать персонажа, для чего предусмотрено несколько арен. А подержит анимешную тему карта Naruto Wars 9.0b. Сами понимаете, откуда она.





gameland.tv
television for gamers

ВКЛЮЧИСЬ В ИГРУ!



Fantasy Wars

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Очередная война людей и орков предстает перед нами в виде пошаговой стратегии от разработчика Igo-Co. Обязательные кампании за обе расы прилагаются; разработчики обещают добавить и третью сторону – эльфов. В игре нам встретятся более 70 юнитов и 9 типов армий, а также развивающиеся по ходу игры персонажи и множество мультиплеерных режимов, среди которых затесался столь редко встречающийся ныне Hot Seat. Было бы чудесно, если б в качестве сюжета предлагалась незатертая фэнтези-история, но пока отступлений от шаблона не предвидится.



Destroy All Humans! Big Willy Unleashed

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 29 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Brothers in Arms Hell's Highway

ПЛАТФОРМА: PS3, X360 | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие полтора месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для РС и приставок на ближайшие полтора месяца. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также РС никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – приобретите дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

11.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа
✓ 15.01	FlatOut: Head On	Empire	США
22.01	Pirates of the Burning Sea	Sony Platform	Европа
25.01	Democracy	Positech Games	Европа
✓ 01.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
08.02	Fantasy Wars	Nobilis	Европа
12.02	XIII Century: Death or Glory	Atari	Европа
19.02	The Sims 2: Hobbies	Electronic Arts	США
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

PLAYSTATION 2

08.01	Dance Dance Revolution: Disney Channel	Konami	США
✓ 08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
08.01	Yu-Gi-Oh! GX: A Beginning of Destiny	Konami	США
11.01	Phantasy Star Universe: Ambition of the Illuminus	Sega	Европа
✓ 01.02	Totally Spies! Totally Party	Ubisoft	Европа
04.02	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
05.02	Nobunaga's Ambition: Rise to Power	Koei	США
✓ 29.02	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	Европа
✓ 29.02	Persona 3	Koei	Европа

PLAYSTATION 3

✓ 15.01	Haze	Ubisoft	США
22.01	Dark Sector	D3	Европа
✓ 25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
01.02	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
01.02	Conflict: Denied Ops	Eidos	Европа
05.02	Two Worlds: The Temptation	SouthPeak	США
08.02	NFL Tour	Electronic Arts	Европа
✓ 08.02	Turok	Disney	Европа
✓ 15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
✓ 19.02	Dynasty Warriors 6	Koei	США
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

Wii

07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
08.01	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	США
✓ 08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
08.01	Nitrobike	Ubisoft	США
08.01	Sonic Riders: Zero Gravity	Sega	США
✓ 11.01	NIHTS: Journey of Dreams	Sega	Европа
15.01	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft	США
15.01	MX vs. ATV Untamed	THQ	США
✓ 15.01	Samurai Warriors: Katana	Koei	США
18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
18.01	London Taxi Rush Hour	Destineer	США
22.01	Kawasaki Jet Ski	Destineer	США
22.01	One Piece: Unlimited Adventure	Namco Bandai	США
25.01	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3	Atari	Европа
✓ 01.02	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	D3	Европа
✓ 05.02	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	США
08.02	Counter Force	505 Games	Европа
08.02	Medal of Honor Heroes 2	Electronic Arts	Европа
✓ 10.02	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	США



Lost Odyssey

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 12 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

XBOX 360

08.01	NFL Tour	Electronic Arts	США
22.01	Dark Sector	D3	Европа
✓ 25.01	Burnout Paradise	Electronic Arts	Европа
01.02	Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Европа
01.02	FIFA Street 3	Electronic Arts	Европа
✓ 01.02	Kingdom Under Fire: Circle of Doom	Microsoft	Европа
✓ 05.02	Bully: Scholarship Edition	Rockstar	США
05.02	Culdcept Saga	Namco Bandai	США
✓ 08.02	Turok	Disney	Европа
✓ 12.02	Lost Odyssey	Microsoft	США
✓ 15.02	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
15.02	Frontlines: Fuel of War	THQ	Европа
✓ 19.02	Dynasty Warriors 6	Koei	США
29.02	Turning Point: Fall of Liberty	Codemasters	Европа

NINTENDO DS

07.01	Sea Monsters: A Prehistoric Adventure	DSI	США
✓ 15.01	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega	США
15.01	Nanostay 2	Majesco	США
✓ 18.01	Geometry Wars: Galaxies	Sierra	Европа
✓ 21.01	Advance Wars: Days of Ruin	Nintendo	США
01.02	Miami Nights: Singles in the City	Ubisoft	Европа
08.02	Lifesigns: Hospital Affairs	JoWood	Европа
08.02	Pic Pic	505 Games	Европа
12.02	Brain Assist	Sega	США
15.02	Arctic Tale	DSI	Европа
15.02	Cooking Mama 2	505 Games	Европа
18.02	FIFA Street 3	Electronic Arts	США
✓ 18.02	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	США
19.02	Zoo Tycoon 2	THQ	США

PSP

01.01	Hard Rock Casino	Oxygen	Европа
✓ 08.01	Harvey Birdman: Attorney at Law	Capcom	США
✓ 15.01	FlatOut: Head On	Warner Bros.	США
✓ 22.02	Need for Speed ProStreet	Electronic Arts	Европа
✓ 25.01	Pro Evolution Soccer 2008	Konami	Европа
29.02	Warriors of the Lost Empire	Mercury	Европа



FIFA Street 3

ПЛАТФОРМА: X360 | КОГДА: 1 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Professor Layton and the Curious Village

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 18 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)



Приключенческая игра с обилием головоломок от Level-5 в Японии уже обзавелась одним сиквелом, и на подходе второй; мы же, как всегда, с запозданием получаем возможность ознакомиться с бестселлером, который разошелся более чем 700 тысячами экземпляров в одной только Стране восходящего солнца. «Профессор Лэйтон» объединяет типичный квестовый геймплей (с полагающимися красочным артом и обилием диалогов) и всевозможные головоломки. Им, к слову, здесь отводится очень важная роль. Негаром каждую неделю разработчики выкладывают для скачивания через Nintendo Wi-Fi Connection все новые и новые пазлы!



Counter Force

ПЛАТФОРМА: Wii | КОГДА: 8 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Zoo Tycoon 2

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 19 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА (США)

В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 23 января

«Страну Игр», ведущее российское мультиплатформенное издание, пригласили на закрытый показ самого секретного проекта Electronic Arts – нового тактического шутера Tiberium. На данный момент (декабрь 2007 года) игра не анонсирована официально, и о ней никому вообще ничего не известно. Даже нам удалось пока выяснить лишь название, жанр и то, что управлять придется знакомыми по сериалу Command & Conquer юнитами. Зато в следующем номере «Страны Игр» вас ждет репортаж из Лос-Анджелеса, в котором мы расскажем о проекте во всех подробностях.

Tiberium

ОБЗОР

ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2: HUMMER (PC)

Рабочая лошадка американской военщины идет на смену русскому «козлику».



ОБЗОР

КОРСАРЫ: ГОРОД ПОТЕРЯННЫХ КОРАБЛЕЙ

Капитан Н против мифических существ из мрачных верований южноамериканского племени.



ОБЗОР

AGATHA CHRISTIE: EVIL UNDER THE SUN

Сыщик не зря помнит эти лица. К каждому трупу найдет убийцу.



ОБЗОР

NBA LIVE 08

Чугеса в корзине.



ИНТЕРВЬЮ

DISCIPLES III

Игра и компания на букву «D».



ИНТЕРВЬЮ

ДМИТРИЙ ПАРКИН

Мутанты Fallout 3 рождаются в России!



ОБЗОР

MASS EFFECT (XBOX 360)

Межгалактический ролевой эпик от BioWare.



ОБЗОР

NARUTO: RISE OF A NINJA (XBOX 360)

Интернациональная нинзя-игра по аниме.



СПЕЦ

ЯПОНСКИЕ НЕЗАВИСИМЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ

Любительские игры в Стране восходящего солнца.



ОБЗОР

CONTRA 4 (DS)

В два раза больше экранов!



ОБЗОР

SUPER MARIO GALAXY (WII)

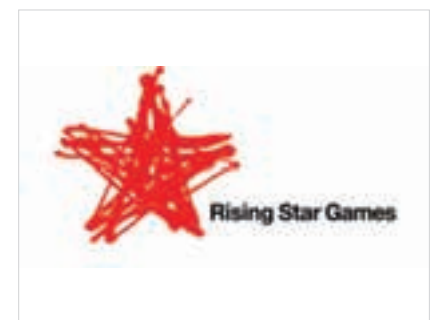
Межгалактический платформенный эпик от Nintendo.



ИНТЕРВЬЮ

RISING STAR

Европейский издатель No More Heroes отвечает на вопросы «СИ».



КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ!

ИХ ТРОЕ. ОНИ ЖИВУТ В ТЕСНОЙ МОСКОВСКОЙ КВАРТИРКЕ, ИГРАЮТ В НОВЕЙШИЕ ИГРЫ, ЧИТАЮТ «СТРАНУ» И ДЕРЖАТ РУКУ НА ПУЛЬСЕ ИНДУСТРИИ. ОНИ ТАК ПОХОЖИ, И В ТО ЖЕ ВРЕМЯ ТАКИЕ РАЗНЫЕ. ОНИ - НА ПЕРЕДОВОЙ «КОНСОЛЬНЫХ ВОЙН»!



ИКСБОКСЕР

Ник: Justice
Имя: Макс
Возраст: 21 год
Характер: общительный, добрый и с обостренным чувством справедливости
Любимая консоль: Xbox 360
Любимая игра: Halo 3
Любимая фраза: «Я бы выиграл! Это все пинг!»

НИНТЕНДЕВОЧКА

Ник: Sunny
Имя: Манька
Возраст: 18 лет
Характера: жизнерадостный, порывистый и энергичный
Любимая консоль: Nintendo Wii
Любимая игра: Super Mario Galaxy
Любимая фраза: «Уп!»

СОНИБОЙ

Ник: Killa
Имя: Ден
Возраст: 19 лет
Характер: предприимчивый и самоуверенный
Любимая консоль: PlayStation 3
Любимая игра: Heavenly Sword
Любимая фраза: «Деньги есть?»

ТЕСТЫ:

- ЛАЗЕРНЫЕ МЫШИ ВСЕХ РАЗНОВИДНОСТЕЙ • WEB-КАМЕРЫ
- УЧИМ КАК ОПТИМАЛЬНО НАСТРОИТЬ ВИДЕОКАРТУ
- РАЗГОН ЭКСТРЕМАЛЬНЫХ МАТЕРИНСКИХ ПЛАТ

#01 |47| Январь 2008

Источник информации для техноманьяков

ЖЕЛЕЗО

В ЖУРНАЛЕ:
новости, обзоры,
тесты, помощь
и советы



Холодное оружие

Простое и эффективное охлаждение

81

устройство
в номере

040-066

ЧЕРНЫЙ И БЕЛЫЙ
лазерные принтеры
всех категорий

МЫШИНЫЕ БЕГА
манипуляторы
нового поколения

СЕБЯ ПОКАЗАТЬ
web-камера как
необходимость

Учим как настроить видеокарту
Разгон экстремальных материнских плат
Брэнд Texas Instruments

DVD в комплекте

ЖУРНАЛ В ПРОДАЖЕ С 10 ЯНВАРЯ



Вы – на хорошем счету услуга «Кредит доверия»

Вы много говорите, значит, Вы на особом счету у МегаФона.
С новой услугой «Кредит доверия» можно звонить, отправлять SMS
и выходить в Интернет даже при отрицательном балансе.
Просто продолжайте общение, а счет пополните, когда будет время.

Выбери себе красивый номер или лучший тариф в интернет-магазине
<http://shop.megafon.ru>



БРОНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ
Репутация и доверие

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411,
15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации.
Подробности – в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru.
На правах рекламы.



МЕГАФОН
Будущее зависит от тебя



СТРАНА ИГР

250
НОМЕРОВ ВМЕСТЕ

01#250
ЯНВАРЬ | 2008
12

**Hellgate:
London**

The Simpsons GAME

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

THE SIMPSONS GAME | FOLKLORE | RATCHET & CLANK FUTURE: TOOLS OF DESTRUCTION | SILENT HILL: ORIGINS | DEAD HEAD FRED

01#250 | 99BAPb | 2008

СТРАНА
ИГР



ОН И БЛАЭЙД



СТРАНА
ИГР

1С
ФИРМА "1С"

Gaijin
entertainment